

HOBBY

CONSOLAS

SEGA

NINTENDO

MEGADRIVE

GAME BOY

LYNX

GAME GEAR



EL NUEVO HÉROE DE SEG

EXCLUSIVA

LOS SIMPSON EN TU CONSOLA

¡MOSQUIS,
CÓMO MOLA...!

Trucos para tus juegos favoritos

Las novedades más atómicas:

- SPIDERMAN
- SHADOW WARRIORS
- BLOCK OUT
- G-LOC

SUPER MAPA
DESPLEGABLE



BATMAN

Poster Gigante de
SONIC

Mega
Concurso
REGALAMOS

1.000

GAME BOY



Nintendo®

GAMEBOY™

¡PASATE
¡CON LA MAS INCREIBLE!



El poder de GAMEBOY es alucinante. Disfrutarás a tope de sus complejos gráficos con scroll y su pantalla de alta definición con control de contraste y volumen. Dile a tus padres que se enrullen y cuando te lo compran, llévalo siempre contigo o se pasarán el día jugando porque... ¡Nadie se resiste a su fuerza!

O GAMEBOY!

CONSOLA PORTATIL DE VIDEOJUEGOS!



ERBE

GAMEBOY incluye:

- Consola compacta de 10 x 15 cms.
- Auriculares con sonido estéreo.
- Cartucho TETRIS de regalo: el fascinante juego-puzzle de construcción.
- Conector GAME LINK para competición de dos jugadores.
- Juego de pilas: aprox. 30 horas de autonomía.
- Suscripción al Club NINTENDO.

P.V.P.

14.900
(IVA incluido)



BATERIA RECARGABLE/ ADAPTADOR AC

Para jugar sin gastar pilas: puedes conectarlo a la red para jugar en casa o llevarlo contigo: cada vez que lo recargas, te dará diez horas de autonomía.

Consigue tu batería recargable/adaptador AC y siempre disfrutarás a tope de la fuerza de GAMEBOY.



EL MAYOR CATALOGO DE JUEGOS DEL MUNDO!



SUPER MARIO LAND

DR. MARIO



ALLEYWAY



GOLF

GAMEBOY de Nintendo es la consola portátil con el mayor catálogo de títulos. Además, son los videojuegos más apasionantes, con los que pasarás los mejores momentos. Podrás compartir con tus amigos las más increíbles aventuras y disfrutar donde quieras de toda la fuerza de GAMEBOY. Ya lo sabes, elige tus juegos preferidos y... ¡Pásatelo GAMEBOY!

GAMEBOY
La consola que se lleva.



BURAI FIGHTER
DE LUXE



WIZARDS & WARRIORS



PINBALL: REVENGE
OF THE GATOR



KWIRK



GARGOYLE'S
QUEST



SOLAR STRIKER



DYNA BLASTER

ERBE

SUMARIO

6 EN PANTALLA

Noticias, los juegos que nos vienen... todo lo que se cuece en el mundillo consolero y que a tí te interesa saber.

13 SUPERVIEW



LOS SIMPSON Los geniales personajes de la pequeña pantalla invaden nuestras consolas.

18 LO MÁS NUEVO

Todas las últimas novedades que se han producido en el mercado. Juegos para todos los gustos y todas las consolas.

58 LASERS & PHASERS

Los mejores trucos para que disfrutes a tope con tus juegos favoritos.

Hobby Press S.A. comunica a sus lectores y anunciantes el próximo traslado a la nueva sede de la Sociedad, que se llevará a cabo en el curso del mes de octubre.

La nueva dirección es la siguiente:

C/ de los Círculos N° 4.

28070 San Sebastián de los Reyes (Madrid). Tf: 6546996.

Los teléfonos y la dirección antiguos estarán vigentes hasta que se lleve a cabo el traslado a la nueva sede.

68 EN CARTEL

Un repaso intensivo a los títulos más interesantes que puedes encontrar actualmente en el mercado. Leetelo a fondo.

92 QUÉ LOCURA

En las locura páginas caben de todas ocurrir que se te puedan. Y más.

95 LISTAS DE ÉXITOS

No son listas de ventas. Son los juegos que a nosotros, y a vosotros, nos gustan más.

96 TELÉFONO ROJO

¿Problemas?, ¿dudas?, ¿desesperaciones? Consulta a tu amigo Yen y... saldrás jugando.

CONCURSO

Para este número uno os hemos preparado un plato auténticamente especial. Un mega concurso en el que sorteamos, atentos a la cifra, nada menos que 1000 Game Boy. Si queréis participar (que seguro que queréis), no tenéis más que leer las bases que aparecen en la página 10.

Mucha suerte.

Cuando una revista sale por primera vez a los kioscos, se supone que se tiene que escribir un editorial muy serio diciendo que si vamos a hacer esto, que si vamos a hacer lo otro, o incluso que si vamos a hacer lo de más allá.

Nosotros no vamos a decir nada de eso. Y no lo vamos a hacer porque pensamos que quienes realmente tenéis que decirnos cómo queréis que sea esta revista sois vosotros, los lectores.

Con este número uno de HOBBY CONSOLAS tan sólo hemos marcado un punto de partida. Nuestro primer objetivo es el de llamar la atención de los miles de niños, jóvenes y adultos que tienen en su casa un pequeño artefacto que, aunque adopta muy diversas formas, responde al nombre genérico de consola de videojuegos y en el que se encierran horas de diversión a tope.

A partir de aquí debemos empezar a darle forma a nuestra revista. Y, por supuesto, para ello vuestra colaboración será fundamental.

Estamos seguros que vuestro apoyo va a ser total y que juntos vamos a conseguir que HOBBY CONSOLAS, cuyo primer número ha sido realizado con algunos aciertos, bastantes errores, pero sobre todo con muchísima ilusión, llegue a ser lo que a todos nos gustaría que fuera.

HOBBY CONSOLAS

Edita: HOBBY PRESS, S.A. Presidente: María Andriño. Consejero Delegado: José Ignacio Gómez-Centurión. Director Editorial: Domingo Gómez.

Director: Amilio Gómez. Redacción: J. C. García Díaz, Marcos García, José Luis Sanz. Director de Arte: Jesús Caldero. Diseño y Autoedición: Susana Luragué. Directora de Publicidad: Mar Lumbreras.

Secretaria de Redacción: Mercedes Barrio. Fotografía: Daniel Font. Dibujos: F. L. Frontán, José Luis Sanz.

Director de Administración: José Ángel Jiménez. Departamento de Circulación: Paulino Blanco. Departamento de Suscripciones: Cristina del Río, María del Mar Calzada

Pedidos y Suscripciones: Tf: 734 75 00. Redacción, Administración y Publicidad: 372 0886. FAX Redacción y Publicidad: 372 0886. Dirección y

Administración: Tf: 734 82 98. Distribución: COEDIS, S.A. Ctra. N-2, Km. 603,5 08750 Molins del Rey (Barcelona). Imprime: ROTEDIC. Ctra. de Irún Km. 12,450 28049 Madrid

Depósito Legal: M-32631-1991

HOBBY CONSOLAS no se hace necesariamente solidaria de las opiniones vertidas por sus colaboradores en los artículos firmados. Reservados todos los derechos.

Prohibida la reproducción por cualquier medio o soporte de los contenidos de esta publicación, en todo o en parte, sin permiso del editor.

EN PANTALLA

Stormlord
El señor de
las tormentas
ataca desde
los cartuchos



De la mano de Razorsoft nos llega la versión para nuestra Mega Drive de uno de los más famosos personajes del mundillo de los videojuegos: Stormlord.

A base de impactos eléctricos, truenos y centellas, nuestro héroe conseguirá derrotar a toda la corte de malos malísimos y salvar así a las princesas prometidas que se hallen bajo el yugo de los seres más deformes de toda la galaxia.

Pero todo esto no es más que el principio, ya que toda esa corte de malas criaturillas se verá coronada, a buen seguro, por una legión de buenas intenciones y por unos gráficos que prometen en treinta idiomas distintos. En cuanto a la adicción, si no nos fallan los cálculos, te pescará por tu imberbe personalidad.

Por cierto, si alguno de vosotros no ha tenido otra vida jugátil antes que la de vuestra Mega Drive, os diremos, que este Stormlord, ya tuvo otra reencarnación en las diferentes versiones que existieron para los ordenadores caseros.

Se acerca un nuevo Lynx

Atari acaba de presentar en Estados Unidos un nuevo modelo de Lynx, con el cual pretende perfeccionar la primera versión de su portátil, diseñada hace aproximadamente un año y medio.

Así, el tamaño ha sido reducido en unos 4 cm. y se le ha incorporado un interruptor que permite desconectar la iluminación posterior de la pantalla, con el consiguiente ahorro de pilas que ésto supone. Además se está pensando en la posibilidad de diseñar un modulador de TV.

El Lynx II aún tardará bastante en aparecer en Europa.

Aventuras y simulaciones en tu Mega Drive

Si los juegos de simulación y las aventuras mágico-mitológicas son tu fuerte, estás de enhorabuena. Electronic Arts y Sega siguen con su avalancha de buenos lanzamientos y nos presentan dos novedades para quienes que gustan de darle al coco: Might and Magic y M-1 Abrams Battle Tank.

En Might and Magic, respetando las normas de los buenos juegos de rol, deberás escoger la corte de compañeros que acompañarán tus pasos por este mágico mundo. Miles de elementos como exóticas ciudades, calabozos, objetos, hechizos, pocións, armas, enemigos y todo lo que tu calenturienta y osada mente espera encontrar en un juego de este tipo, están aquí reunidos para tu deleite.



M-1 Abrams Battle Tank

y se trata de un simulador basado en la mortífera arma americana del mismo nombre.

En él podrás realizar multitud de misiones que van desde proteger convoyes de tu propio ejército, hasta atacar las bases enemigas y, por que no, ganar alguna que otra guerra. Parece que los simuladores empiezan a invadir nuestras consolas.



Might and Magic

Una cosa de agradecer y que debería convertirse en una costumbre, es el impresionante manual que acompaña al juego, con todo tipo de ayudas y mapas para que tu divagar por el mundo de Cron sea un poco más fácil y divertida.

Si tu sed de aventuras te permite esperar, estás atento a las hojas de novedades de los próximos meses, nos volveremos a ver, Might & Magic.

Por otra parte, M-1 Abrams Battle Tank será lanzado por la propia Sega en próximas fechas,

Sega prepara un CD Rom para Mega Drive

¡Noticia bomba! Sega va a lanzar en Japón, y posteriormente en Europa, una nueva unidad CD Rom para Mega Drive, que utilizará la última tecnología en Compact Disc.

Este aparato convertirá nuestra Mega Drive en una auténtica, si no lo era ya, recreativa de 32 bits, cuya velocidad de proceso va a pasar de 7,5 Mhz a 12,5 Mhz. ¡Qué pasada!

Además han incluido unas rutinas para el uso de rotación en pantalla y aumento y disminución super rápida de objetos que ya veréis los gráficos que van a meter en los juegos. El sonido también ha "sufrido" mejoras y nuestra Mega Drive sonará como las recreativas más espectaculares. Además en este lector de Compact Disc podrás escuchar vuestros propios compactos de música.

Y esto no es todo, Sega ha confirmado los rumores de su última creación, un ordenador personal compatible PC con una Megadrive en su interior.

Tranquilo, de momento no podemos daros más información, pero en próximos números ampliaremos estas interesantes y revolucionarias noticias.

Neo Geo El Rolls Royce de las consolas

Cuando todo parecía hecho en cuestión de consolas, llega SNK, conocida hasta ahora por sus videojuegos, entre ellos las tres partes de Ikari Warriors y Prehistoric Isle, y lanza al mercado la consola doméstica más alucinante de todos los tiempos.

Esta consola, que lleva algún tiempo rondando por Estados Unidos y Japón, y que ha sido presentada recientemente en Europa, posee las siguientes características técnicas. Ojo al dato:

4096 colores en pantalla de una paleta de 65536.

Microprocesador 68000 a 12Mhz.

Microprocesador sonoro Z-80 a 4 Mhz, exclusivamente para sonido.

Procesadores específicos para gráficos, soñ-



do, sprites, scrols, etc...

Capacidad para mover 380 sprites en pantalla.

15 canales de sonido, 7 de ellos para sonidos digitalizados.

Cartuchos de 50 Megas.

Alucinante, ¿no? Pues esta consola va a ser importada a España por la firma Lasp a partir de este mes y, por supuesto, en su versión PAL.

Lo malo del asunto es que quizás los precios, así en frío, os asusten un poco, pero la calidad hay que pagarla: la consola y dos controladores RGB costarán alrededor

de las 69.900 pesetas. Por su parte, los juegos (cuidado con el susto), a partir de 24.000 ptas.

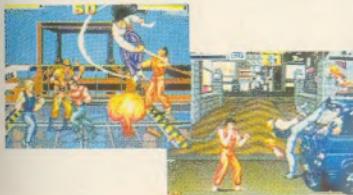
De todas formas, estos últimos, se podrán alquilar al "módico" precio de 5000 ptas, eso sí, siempre que tengáis uno en propiedad.

Para que os hagáis una idea de cómo van a ser los juegos, y comprendáis un poco el porqué del precio, os mostramos unas cuantas fotillos para impresionar. Alucinantes.

Otro detalle interesante es que la Neo Geo dispone de una tarjeta de memoria en la que podrás grabar los datos de vuestra partida para continuar desde esa posición tanto en tu casa como en los salones recreativos.

Si, habéis leído bien, porque SNK ha creado una recreativa múltiple llamada Multi Video System con capacidad para seis cartuchos diferentes, en la que tú puedes introducir tu cartucho y ponerte a jugar. ¡Totalmente increíble!

Neo Geo pone a tu disposición verdaderos juegos Coin-op en tu propia habitación. Pero sólo unos cuántos elegidos podrán disfrutar de ella.



do, sprites, scrols, etc...

Capacidad para mover 380 sprites en pantalla.

15 canales de sonido, 7 de ellos para sonidos digitalizados.

Cartuchos de 50 Megas.

Alucinante, ¿no? Pues esta consola va a ser importada a España por la firma Lasp a partir de este mes y, por supuesto, en su versión PAL.

Lo malo del asunto es que quizás los precios, así en frío, os asusten un poco, pero la calidad hay que pagarla: la consola y dos controladores RGB costarán alrededor

de las 69.900 pesetas. Por su parte, los juegos (cuidado con el susto), a partir de 24.000 ptas.

De todas formas, estos últimos, se podrán alquilar al "módico" precio de 5000 ptas, eso sí, siempre que tengáis uno en propiedad.

Para que os hagáis una idea de cómo van a ser los juegos, y comprendáis un poco el porqué del precio, os mostramos unas cuantas fotillos para impresionar. Alucinantes.

Otro detalle interesante es que la Neo Geo dispone de una tarjeta de memoria en la que podrás grabar los datos de vuestra partida para continuar desde esa posición tanto en tu casa como en los salones recreativos.

Si, habéis leído bien, porque SNK ha creado una recreativa múltiple llamada Multi Video System con capacidad para seis cartuchos diferentes, en la que tú puedes introducir tu cartucho y ponerte a jugar. ¡Totalmente increíble!

Neo Geo pone a tu disposición verdaderos juegos Coin-op en tu propia habitación. Pero sólo unos cuántos elegidos podrán disfrutar de ella.

Thunder Force III Terceras partes siempre fueron buenas



De las manos de Technosoft, autores de las dos primeras partes de Thunder Force, nos llega la última entrega de este espectacular shoot'em up.

Si la segunda parte se pudo considerar en su momento como el mejor matamarcianos para la Mega Drive, este Thunder Force III se presenta sin ninguna duda como el máximo exponente en juegos de naves.

De nuevo cinco mundos necesitan nuestra ayuda, y por supuesto no se la vamos a negar. Por supuesto las armas, monstruos fin de fase y el parallax scroll en varios planos no van a faltar en este alucinante juego.

Si creéis que lo habéis visto todo en masacramarcianos, esperad que llegue este Thunder Force III.

Mola...

- ...la movida que vamos a organizar los usuarios de consolas!.
- ...que vayan a sacar 30 juegos para Lynx de aquí a fin de año.
- ...que se hagan juegos como Sonic.

No Mola...

- ...las versiones para Master System de Spiderman y Speedball.
- ... la escasa diferencia entre las Master System I y II.

Ni fu ni fa...

EL
SEN
SOR

EN PANTALLA

Sega compra Virgin Mastertronic

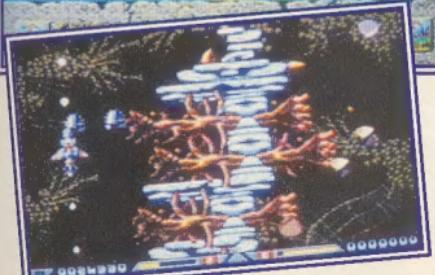
Sega ha anunciado recientemente la adquisición de Virgin Mastertronic, empresa dedicada a la edición y distribución de videojuegos, por unos 6.000 millones de pesetas.

Virgin Mastertronic distribuía los productos de Sega desde 1987, pero esta nueva relación potenciará enormemente el crecimiento de la gigante japonesa en el mercado europeo.

Sonic en todas las versiones

El puercoespín de Sega, no contento con su fulgurante aparición en la Mega Drive, quiere seguir protagonizando aventuras. Este mes de octubre saldrá para la Master System, y en diciembre lo hará para la Game Gear.

Las características del juego original estarán incluidas en estas dos nuevas y esperadas versiones, así como toda la adicción, jugabilidad y simpatía que han convertido a Sonic en el héroe de Sega.



Centurion: Defender of Rome

El futuro del Imperio Romano en tus manos

Centurion es un juego 100% estrategia donde nuestra misión consistirá en regir el mundo conocido, poniendo a prueba nuestros instintos de mariscales de campo.

Pero dicha misión, difícil donde las haya desde su propia concepción heroica, no sólo nos invita a luchar contra pueblos indígenas o enemigos de

toda la vida, sino que también deberemos tener contentos a nuestros súbditos, o de lo contrario acabarán subiéndose a nuestras barbas.

Para ello existirán multitud de opciones. Así, podremos firmar alianzas, realizar batallas por mar o tierra, organizar eventos círcenses o incluso dejar translucir nuestros encantos masculinos para embauchar a la sensual Cleopatra. Todo ello por la causa noble y universal de extender más y más nuestros territorios.



Mirrorsoft: Novedades para todos los gustos

Desde las Islas Británicas, no sabemos si con amor, nos llegan los últimos lanzamientos para regenerar los aires jugadores de la masa Segadora.

En primer lugar nos llegarán las conversiones de dos geniales películas: Regreso al Futuro, partes II y III que nos deleitarán, eso al menos esperamos, en sus dos versiones para Master System y Megadrive.

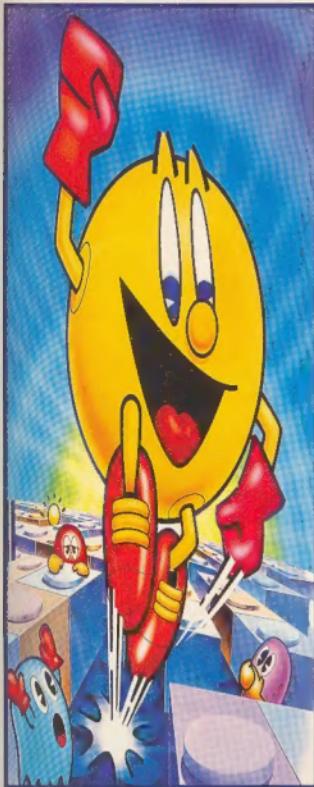
Por otro lado tendremos la oportunidad de ver la evolución de dos supernúeros uno que hicieron verdadero furor en esas consolas tecladas, también llamadas ordenadores. Se trata de Xenon 2 y Speedball 2 Brutal de luxe, que saldrán, el primero para ambos sistemas y el segundo exclusivamente para la Megadrive.

Como antepenúltimo lanzamiento tenemos un juego que hará las delicias de los estrategas diplomados que puedan existir en cada casa. En él se mezclan elementos de estrategia y aventura, conformando un producto que se antoja interesante. Su nombre es Battlemaster y sólo saldrá para Megadrive.

TECMAGIK

ultimate play power

ALARGA TU DIVERSION



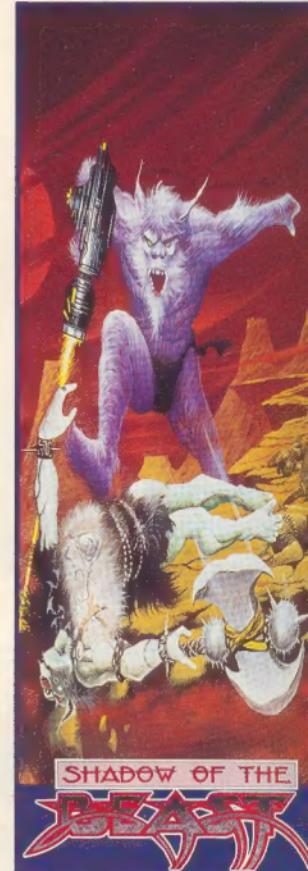
PAC-MANIA

PACMANIA es uno de los más divertidos, adictivos y brillantes juegos que puedes encontrar para la consola SEGA MASTER SYSTEM. Sus gráficos llenan que ser vistos para ser creídos... y aún así te parecerá que estás soñando.



Populous

El juego que ha ganado 25 premios y entre ellos el de 'Juego de la Década'. POPULOUS te transforma de simple mortal en un Supremo que controla las fuerzas de la naturaleza en un universo con más de 5000 mundos seleccionables.



SHADOW OF THE BEAST

Nada te parecerá igual después de jugar con SHADOW OF THE BEAST, una extraordinaria conversión para la MASTER SYSTEM de uno de los juegos de mayor éxito en los ordenadores.

PRÓXIMAMENTE

TECMAGIK
(ENTERTAINMENT) LTD.

SEGA
Master System™

BOTA, FLIPA Y ALUCINA EN COLORES

Warwick House, Spring Road,
Hall Green, Birmingham B11 3EA, ENGLAND

MEGA CONCURSO **HOBBY**

CONSOLAS

Estamos
que lo
tiramos.
No sólo
hacemos la
mejor revista
de consolas del
mundo y parte
del extranjero,
sino que,
además,
regalamos
entre nuestros
lectores nada
más y nada
menos que
1.000 GAME
BOY ! ¡Qué
pasada!

Pero claro,
tampoco os
vamos a poner
las cosas
demasiado
fáciles, así que
si queréis
ganaros una de
estas
fantásticas
consolas
portátiles, váis
a tener que
agudizar al
máximo
vuestra
capacidad de
observación.
¡Qué!, se pone
interesante la
cosa, ¿no?

Pues en cuanto
acabéis de leer
las bases y el
mecanismo de
este concurso
ya podéis ir
poniendoos en
marcha para no
quedaros sin
vuestra Game
Boy.

¡¡¡Regalamos 1.000 GAME BOY!!!



Figura 1



Figura 2



Figura 3



Figura 4



Figura 5



Figura 6

iJuega con nosotros y consigue una magnífica consola como ésta!



B A S E S

El concurso estará dividido en 6 fases, completamente independientes entre sí, que tendrán lugar durante los meses de octubre, noviembre, diciembre, enero, febrero y marzo.

-En el concurso correspondiente al mes de octubre se sortearán ante notario 250 Game Boy, mientras que en el resto serán sorteadas 150 cada mes.

Esto hace un total de 1000 Game Boy.

-Las cartas deberán llegar a nuestra redacción antes del día 31 de octubre de 1991 (se considerará fecha de matasellos).

-El sorteo correspondiente a este mes de octubre se efectuará ante notario el día 7 de noviembre y los resultados se darán a conocer en el número 3 de Hobby Consolas (mes de diciembre).

-La participación en este sorteo implica la aceptación de sus bases.

-Qualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases será resuelto inapelablemente por los organizadores y el notario que dará fe de ello.



¿Qué hay que hacer

El mecanismo es muy sencillo. Como ves, junto a estas líneas te ofrecemos 6 pequeños fragmentos que hemos recortado de otras páginas de esta revista.

Lo único que tienes que hacer es reconocer estos recortes e indicarnos de qué páginas los hemos sacado. ¿Fácil, no?

Cuando los hayas averiguado todos, rellena el Cupón de Participación con las soluciones y con los datos que te pedimos, lo recortas y lo envías a:

HOBBY PRESS, S.A.

HOBBY CONSOLAS

**Apartado de correos 400
28100 Alcobendas, MADRID**

No te olvides de indicar en una esquina del sobre:

MEGA CONCURSO

Mes de OCTUBRE

Envíanos ahora mismo este cupón y... ¡suerte!

CUPÓN DE PARTICIPACIÓN

HOBBY
CONSOLAS

Figura 1 → Página

Figura 3 → Página

Figura 5 → Página

Figura 2 → Página

Figura 4 → Página

Figura 6 → Página

Nombre y Apellidos

Domicilio

Localidad

Código Postal

Teléfono

Edad

Modelo de consola que tienes

Si piensas comprarte otra o aún no tienes ninguna, indica cuál te gustaría tener

Agodiza tu vista y encuentra estos seis fragmentos que hemos sacado de otras páginas de la revista.

Disfruta con

HOBBY CONSOLAS

todos los meses

780 Ptas.
menos

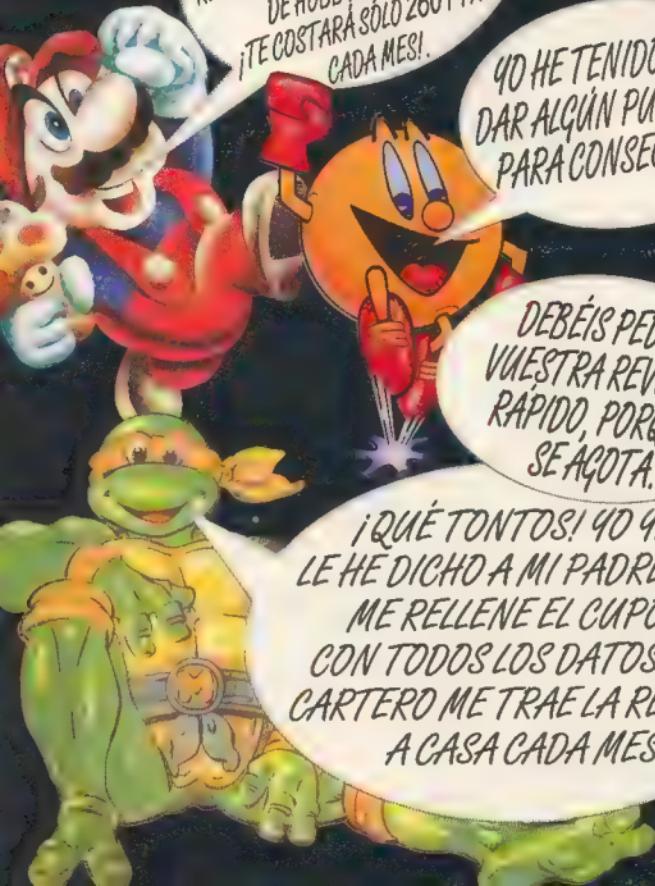
SÍ, LISTILLO, PERO LO
QUE TÚ NO SABES ES QUE SI
RELLENAS EL CUPÓN DE LA SOLAPA
DE HOBBY CONSOLAS
TE COSTARÁ SÓLO 260 PTAS.
CADA MES!

¡YA HA SALIDO
HOBBY CONSOLAS
Y CÓMO MOLA!

YO HE TENIDO QUE
DAR ALGÚN PUÑETAZO
PARA CONSEGUIRLA.

DEBÉIS PEDIR
VUESTRA REVISTA
RÁPIDO, PORQUE
SE AGOTA.

¡QUÉ TONTOS! YO YA
LE HE DICHO A MI PADRE QUE
ME RELLENE EL CUPÓN
CON TODOS LOS DATOS Y EL
CARTERO ME TRAE LA REVISTA
A CASA CADA MES



¡Que vienen los SIMPSON!



C

omenzaron como simples "sketchs" en un show de la TV americana y fue tal su aceptación, que a su creador Matt Groening y al productor James L. Brooks, se les ofreció la oportunidad de realizar una serie con capítulos de media hora de duración.

A mediados de la temporada pasada, la serie era estrenada y, para sorpresa de propios y extraños, superaba en audiencia a programas ya consagrados y

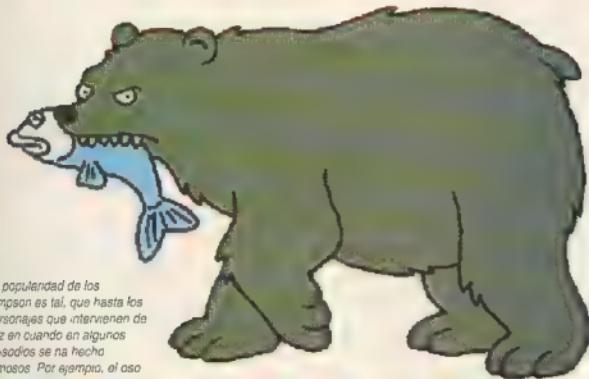
considerados, hasta ese momento, como intocables. Ese éxito, que hizo temblar a más de una cadena de televisión, abrió un mercado de posibilidades que se vió reflejado en el aumento de la demanda de los dibujos y, seguidamente, de todos los productos derivados de la popular familia.

El nuevo producto que se había creado ofrecía increíbles perspectivas y cualquier objeto con la efigie de Bart o de alguno de los integrantes de la familia daba dinero.

Así encontramos desde chapitas, globos y productos típicos hasta otros más extraños como fajones de bañera, gafas de sol, monopatines, walkie talkies y un modelo de Bart realmente grosero. Todo es aprovechable mientras la familia siga atrayendo a los bolsillos de la gente. Pero los Simpson no son sólo objetos sino, principalmente, diversión.

Y es que muchos se preguntan todavía el porqué de un éxito

SUPERVIEW



La popularidad de los Simpson es tal, que hasta los personajes que intervienen de vez en cuando en algunos episodios se ha hecho famoso. Por ejemplo, el oso



Nuestro pequeño amigo escucha cómo los mutantes alienígenas hablan de una invasión terráquea, robo de cuerpos y de construir armas para que sea más fácil la conquista.

Hay que hacer algo. Bart decide contárselo a su familia, pero imaginarlos las risotadas de Homer, Marge y Lisa al oír semejante historia.

Por suerte Bart cuenta con sus gafas de Rayos X, con ellas es el único que puede ver a las criaturas del espacio y será el único que pueda desenmascarar a los alienígenas con cuerpos humanos que deambulan por la ciudad.

En el primer nivel, tu principal arma es un spray con el que tendrás que eliminar a tus enemigos y pintar de rojo todo lo que sea púrpura, luego tendrás que recoger sombreros en el nivel dos, más tarde explotar globos...

Hablando de niveles, cinco enormes fases llenas de acción y emoción os esperan, las calles de Springfield, las tiendas de la ciudad, el parque de atracciones, el museo de historia natural y la central nuclear.

Tan sólo queda que Bart mande a freir espárragos a los invasores de nuestro planeta, seguro que con tu ayuda lo lograrás.

Bueno, esto es todo lo que podemos contarlos hasta el momento. Pero tranquilos, porque este cartucho estará muy pronto a la venta y podréis pasároslo pipa con las diabluras de este enano amarillo de ojos saltones.

tan arrullador, primero en los "States" y después en toda Europa, incluyendo, por supuesto, España. Pero quien haya visto la serie, lo comprende perfectamente.

Los dibujos, bastante repelentes en un principio, se mezclan con unos argumentos inteligentísimos que tocan con suma sutileza, en unos casos, y brusca rudeza, en otros, temas de una actualidad excesivamente rabiosa y que no parecen inmutar a la "todopoderosa" unidad familiar.

Unidad familiar encabezada por un vago de sillones tomar, de nombre Homer y que trabaja en la central nuclear más insegura del mundo. Pero si típico es el padre, más lo es Marge, la madre de una recia de primogénitos nada envidiable, en su papel de típica ama de casa.

Lisa, por su parte, es la sabionda de la familia, la incomprendida, el genio que espera liberarse algún día de la mediocridad que la rodea. La

Bart vs The Space Mutants

Esta es la versión que junto a la de Game Boy ha realizado Acclaim para nuestra querida Nintendó.

El argumento va de lo siguiente: una noche, Bart con sus gafas de Rayos X, observa totalmente sorprendido cómo un platillo volante aterriza en el parque principal de Springfield.

Sigilosamente se acerca al ovni, y ante sus ojos, dos formas extrañas descienden del Objeto Volante No Identificado (léase OVNI).





Los usuarios de Nintendo y Game Boy podrán disfrutar muy pronto con las divertidas aventuras de esta alocada familia.



Bart a bordo de su monopatin, bote de spray en mano y gafas de rayos X en ristre, dispuesto a salvar a la Tierra de una invasión extraterrestre. ¿Lo conseguirá? No lo sabemos, pero seguro que de todas formas se lo va a pasar en grande.

pequeña Maggie, por el contrario, no parece ni sentir ni padecer, actuando, chupete en ristre, como mera espectadora de las guerras que continuamente se desencadenan.

Y llegamos a la estrella, la oveja negra de la familia, el más auténtico de los cinco: Bart. En su papel de fiel reflejo de la juventud actual con su "... no hay futuro, tíos...", este entrañable personaje es la antítesis de modelo que cualquier madre desearía como hijo suyo. Pero si sorprendente es su conducta, más lo es aún su particular filosofía vital: "... Nadie me ha visto, no hay pruebas, por lo tanto, yo no he sido...", que le mueve a cometer las travesuras más salvajes de la pequeña pantalla.

Pero lo que realmente nos interesa en estos momentos es que las andanzas de la familia no sólo van a continuar, sino que además a partir de ya vamos a tener la oportunidad de compartir sus "mosquitos" y "remosquitos" desde nuestras consolas.

Porque era imposible que un éxito de estas características no pasase con revuelo por nuestras cartucheras. Ya lo han hecho



Konami se ha encargado de llevar la fiebre de los Simpson a los salones recreativos. Una espectacular máquina para cuatro jugadores y con otros tantos joysticks coloreados hábilmente, es la atracción de cientos de niños que se agolpan tras la máquina para observar las evoluciones del sufrido jugador.

Prepárate para ver a Bart y compañía en acción, con tirachinas en mano y ciento volando.

SUPERVIEW

cientos de personajes famosos y los Simpson son los más.

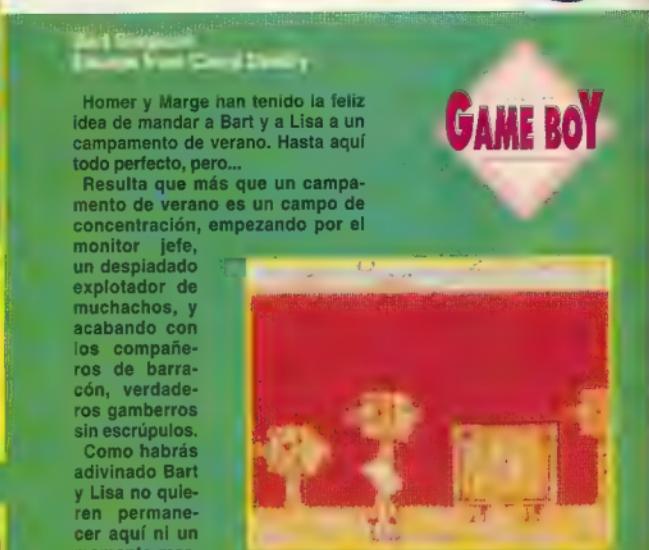
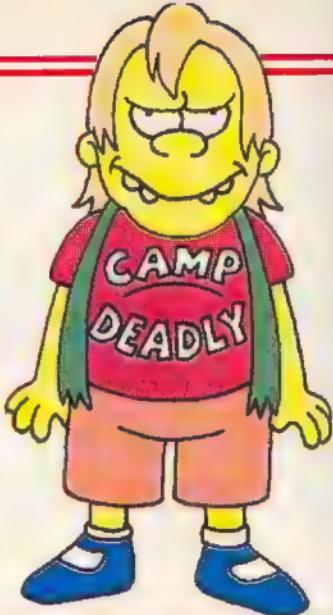
Y como prueba de ello ya tenemos a punto de salir al mercado los dos primeros títulos que nos llegarán en sus versiones para Nintendo y Game Boy.

Si embargo, la simpsonomanía en las consolas no ha hecho más que comenzar, pues Aklaïm, -la compañía que posee los derechos de estos personajes para ordenador-, tiene la intención de seguir editando nuevos títulos protagonizados por tan peculiar familia.

En principio parece ser que ya se está preparando un nuevo cartucho para Game Boy, al mismo tiempo que circula

Existe la posibilidad de que se hagan versiones de los Simpson para varios modelos de consolas.

el rumor de que Nintendo ya no posee la exclusividad y es posible que muy pronto los usuarios de otras consolas puedan disfrutar a tope con las desventuras de los geniales Simpson.



Homer y Marge han tenido la feliz idea de mandar a Bart y a Lisa a un campamento de verano. Hasta aquí todo perfecto, pero...

Resulta que más que un campamento de verano es un campo de concentración, empezando por el monitor jefe, un despiadado explotador de muchachos, y acabando con los compañeros de barracon, verdaderos gamberros sin escrúpulos.

Como habrás adivinado Bart y Lisa no quieren permanecer aquí ni un momento más, así que la gran escapada no se va a hacer esperar.

Nuestros simpáticos protagonistas tendrán que superar varios test de habilidad: carreras de obstáculos por arenas movedizas, una carrera de motos contra el cabecilla de los macarras, Nelson, y afrontar duros castigos como pelear kilos y kilos de patatas.

Un juego cargado de divertidos detalles y que además incorpora voces digitalizadas de Bart con sus célebres frasecitas como "Aye caramba" o "Eat my shorts" (versión USA, claro).iros preparando porque el que no consiga este juego, que se multiplique por cero.



LAS POMPAS MAS GRANDES DEL MUNDO

¡ DIVIERTETE HACIENDO POMPAS DE JABON TAN GRANDES COMO TU !
¡ ES SUPER FACIL !

¡Fenómeno!, se acabó hacer pompitas de jabón que no sirven para nada.

Ahora puedes jugar de verdad con BUBBLE THING®.

BUBBLE THING® hace las pompas de jabón más grandes del mundo. Tan grandes como tú.

Gigantes como puedas imaginar. Más duraderas, más resistentes y todas las que quieras.

Anímate, practica con BUBBLE THING® y sorprende a tus amigos con la novedad del año.

**NUEVO
EN ESPAÑA**

BUBBLE THING® en el libro
GUINNESS de los records

David Stein de New York (creador de
BUBBLE THING®), consiguió formar la burbuja más
larga del mundo con una longitud de 15 m y 24
el 6 de junio de 1.988, utilizando únicamente
BUBBLE THING®, agua y líquido jabonoso.

¡PUEDES BATIR TU EL RECORD!



David Stein's

bubble thing®

HOBBY POST, S.L.
es el importador exclusivo
en España del BUBBLE THING®

**PASATELO POMPA
CON BUBBLE THING®**

Recorta, copia o fotocopia este cupón y envíalo a HOBBY POST, S.L.
Apartado de correos 226. 28100 (Alcobendas) Madrid

Deseo recibir el KIT BÁSICO BUBBLE THING® (Aparato + 1 botella de jabón) al precio de 2.800 pts. + 200 pts. gastos envío (IVA incluido).

Deseo recibir el KIT DOBLE BUBBLE THING® (Aparato + 2 botellas de jabón) al precio de 3.290 pts. + 200 pts. gastos envío (IVA incluido).

Deseo recibir el KIT RECAMBIO BUBBLE THING® (2 botellas de jabón) al precio de 1.100 pts. + 200 pts. gastos envío (IVA incluido).

NOMBRE _____

DOMICILIO _____

LOCALIDAD _____ PROVINCIA _____

CÓDIGO POSTAL [Es imprescindible indicarlo] _____ TELÉFONO _____

Forma de pago _____

Contra reembolso Giro postal Talón adjunto a nombre de HOBBY POST, S.L.

Tarjeta VISA nº Fecha de caducidad de la tarjeta _____

Titular de la tarjeta (solo si es distinto) _____ Firma _____

Si lo deseas puedes efectuar tu pedido por teléfono llamando al (91) 734 65 00 de 9 a 14.30 y de 16 a 18.30, o por fax enviando el cupón a teléfono el (91) 734 82 98

Firma _____

LO MAS
NUEVO



SONIC



La tristeza y el dolor se cernían sobre Overland, la tierra de los animales simpáticos. El doctor Robotnik, hasta entonces considerado como una buena persona, había enloquecido gravemente, y se dedicaba a raptar animalillos y convertirlos en horripilantes y peligrosas criaturas.

Cada día cientos de animales desaparecían de los bosques y tras la diabólica reconversión de su estructura mental y física, pasaban a formar parte del ejército particular del insensato doctor.

En un lejano y poco transitado paraje de Overland, vivía un puercoespín de color azul. Tenía el pelo de punta, lógico, y unas zapatillas mágicas que le permitían desplazarse a velocidades de vértigo. Su nombre era Sonic.

El sueño dorado de nuestro espinoso amigo era convertirse en héroe y, tal y como estaban las cosas en Overland, le parecía el momento más indicado para darse a conocer.

Seis parajes del país están totalmente infestados del doctor, al final de cada uno de los cuales espera, muy enfadado por cierto, el propio Robotnik en persona.

Si Sonic resulta vencedor en el enfrentamiento, todos los animalillos de ese mundo serán liberados.

Cada una de estas luchas transcurre en lugares absolutamente alucinantes y completamente diferentes entre sí.





El sonido de los anillos

¡Puedes disfrutar de la
experiencia de correr en la
música en tantos lugares que te
dejamos a ti elige el que más te guste.

HOBBY
COMOYO

J.L. "Skywalker"

Un famoso cineasta afirmó que «una película ha de comenzar con un terremoto y a partir de ahí ir suiviendo cada vez más». Y éso es precisamente lo que hace este chachigama de animales varios te secuestra por derecho propio y te obliga a participar en el trepidante espectáculo que se desplegará ante ti.

Espectáculo que entra primeramente, y a la velocidad de la luz, por tus retinas en forma de inmensos, coloristas y deliciosos escenarios y personajes, para posteriormente inundarte de sonidos y melodías que se verán acompañadas si eres preaviso, por un casco motociclista con el que combatir la temible velocidad del programa. Y creedme, todo ésto no es sino el principio de un recorrido que os dejará huella y que puede llevaros a la más absoluta de las adicciones maquineras.

No existen palabras para referirse a este personaje de maliciosas miradas, nacido para llevar la bandera de Sega, cuya último valuarie de los más puros y genuinos Arcades, para deleite del personal Megadrivero. Muy pocas veces se podrán decir tantas cosas buenas de un juego con una sola palabra: SONIC

Sensacional, único y terriblemente indispensable.



Laberintos del caos

Si recogéis un cierto número de anillos y llegáis al final de las zonas primera o segunda de cada fase sin perderlos, tendréis la oportunidad de visitar los Laberintos Giratorios de Caos.

Nuestro objetivo en estos laberínticos lugares es conseguir la joya caótica. El laberinto cuenta con elementos para hacer fácil o difícil nuestro moreante camino: rebatidores, inversores de sentido, giro rápido o lento y un largo etcétera. También hay vidas extra hábilmente escondidas, e incluso podréis obtener continuaciones si recogéis muchos anillos.

Seis laberintos con su correspondiente joya esperan tu visita e intentarán por todos los medios que tú y Sonic salgáis del lugar sin la joya y ligeramente moreados. En cualquier caso, es un auténtico pacer darte una vueltecilla por estas pantallas.

LO MAS NUEVO

SONIC



El primero de ellos es un lugar a modo de isla montañosa en el que cada paso que demos puede ser una trampa que nos envíe directamente al mar... o a unos afilados agujones gigantes; el segundo es un paisaje marmóreo formado por tierras baldías con peligrosos pozos de ardiente magma y misteriosos templos cuajados de peligros.

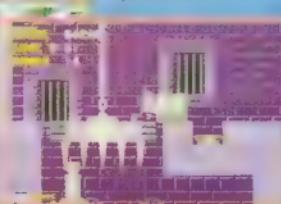
Tras ésto llegaremos al pozo de la diversión: cientos de resortes, zonas de flipper, muelles, bolas giratorias con pinchos... Cuarto ataque del doctor, ¡que pesado! Un enorme laberinto nos introducirá en un misterioso y "abandonado" templo en el que Sonic tendrá que utilizar sus limitadas dotes de buceador. Toda una experiencia.

Si salimos con vida de Starlático, un extraño mundo formado por paisajes estelares, llegaremos a la última fase: una gran factoría en la que abundan los mecanismos mastodónticos, así como unos rodillos pegadizos la mar de graciosos. Diversión o tope.

Como ves, la cosa no es fácil Sonic, pero sabemos que lo vas a lograr. El mundo de Overland necesita un héroe como tú.



Sonic se encuentra al borde de un precipicio. Tú, que lo guías, te detienes un instante a reflexionar. Pero a este marchoso puercoespín no le puedes tener questo mucho rato pues empezará a mirarte impaciente



Aquí no nos falta de nada. Pero desde luego si te gustan las emociones fuertes, en este juego las encontrarás como para aburrirte



A la izquierda podrás contemplar parte del primer mundo, enemigo y pivote rebatidor incluidos.



A lo largo del juego encontrarás monitores mágicos que os proporcionarán valiosas ayudas al ser destruidos. Hay cinco tipos de monitores diferentes:

Monitor del anillo: Os atorará de golpe y porrazo diez anillos más
Monitor de la esfera: Un resplandor grísáceo rodeará a Sonic garantizándole que no perderá los anillos al ser atacado por el enemigo, pero cuidado porque sólo os protegerá una vez.

Monitor de Sonic: Una preciada vida se sumará a las que tengamos, si es que nos queda alguna

Monitor de las zapatillas: Estos turbo zapatos nos proporcionarán un velocidad el doble que la normal.

Monitor de estrellas: La preciada inmunidad temporal, aquí.



HOBBY

The Elf

Sonic es el juego más esperado y deseado del año. La puercoespín azul es el blanco de millones de ojos. La nueva mascota de Sega acaba de nacer y según sus creadores, va a protagonizar los mejores y más grandes juegos jamás realizados para la Megadrive. Más emoción imposible. Ahora, con el cartucho en mis propias manos he de decir que todo lo que rodea a este gran juego ha cumplido con lo prometido: es totalmente alucinante, desde el logo inicial de Sega, hasta el último mensaje de Game Over.

Los gráficos son un auténtico derroche de fantasía, colorido y espectacularidad: rampas, giros de 360 grados, plataformas móviles, pronunciadas pendientes y cientos de obstáculos mas que no podéis ni imaginar. Es el escenario perfecto para nuestro personaje, dotado de una velocidad y una agilidad increíbles. Y hablando de velocidad, cuidado, porque el espectacular y vertiginoso scroll puede provocar mareos al más pincelado.

La leyenda de Sonic era totalmente cierta, es indiscutiblemente perfecto. Una de esos juegos que hace de la consola el mejor invento de los últimos tiempos.



En Sonic no hay cabida para el aburrimiento. Es como mil juegos en uno, y no paráns de saltar, nadar, correr, todo ello en los escenarios más alucinantes que te puedas imaginar.

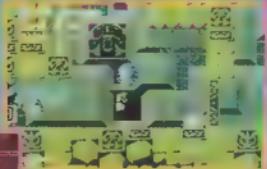
El perverso Doctor Robotnik, hábil mercachifle, tenor despiadado y orifice de todos los males de Overland hará lo imposible por evitar el éxito de vuestra humanitaria, mejor dicho, animalaria misión.

Al final de cada acto, se manifestará ante vosotros a bordo de su rechoncha nave, y por medio de diferentes métodos atormentará hasta límites inconfesables las andanzas de Sonic.

Doctor Robotnik, tus minutos están contados.



Sonic es brutal en velocidad, tiene gráficos de lo más impresionantes.



LAS PUNTUACIONES



SEGA

Nº jugadores: 1 ó 2

Dificultad: No es fácil.

Nº continuaciones: Segun puntos

Nº fases: 5



Pistaformas

96



Todo, incluyendo el logotipo de Sega.



90



No tenerlo.



95

95

LO MAS

NUEVO



Bleee SHADOW



HOBBY

J.L.
"Skywalker"

Finalmente bueno este juego de orientales armas y personajes y occidentales argumentos nintenderos que te llevarán de a mano de mas puro arcade hasta los aejados y recordados mundos de la diversión. Pero como dice mi amo Baud o mispola en el interior de las consolas «... no solo de historias viven los niños... » por lo que, aparcando su afirmación os diré que en efecto, y no en defecto, este chupi-game tiene mas oro de que reluce. Los gráficos y movimientos son realmente buenos, al igual que los efectos y las sensacionales sintonías, y la jugabilidad adicada ronda «nos límites de locura byteriana, froidiana y social» con psicológico de regalo.

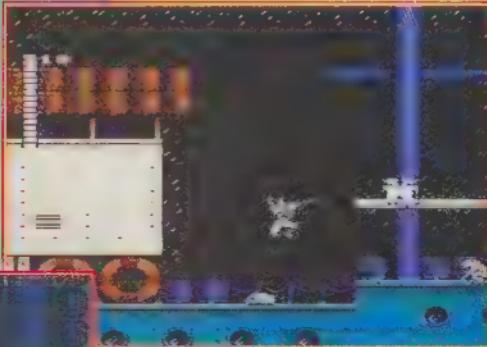
El único «contra» que tiene el juego, y no es culpa de los programadores sino de la madre Naturaleza, es que los limitados humanos des consoleros no poseemos dos manos, cuatro ojos y dos cerebros para jugar con los dos personajes a la vez y a disfrutar por todo lo alto mientras intentamos entrar en una futura de malos augurios y peores ma osos.

Recomendable a todas uces y golpes para cualquier usuario de tpo medio con aspaciones a corto plazo de Ninja. Muuuy bueno. Pero que muy bueno.

Hasta ese momento sus vidas no habían sido precisamente un despliegue de aventuras y dificultades, por lo que aquella misión se les antojó infernal.

Y es que el asalto que pretendía uno de los dos miembros del Comando Chapuza era a todas luces imposible. Pero quizás era más utópico aún el plan del otro colega, que proponía el rapto de la peluquera personal del malvado Garuda y solicitar a cambio el desmantelamiento de todas sus malvadas actividades...

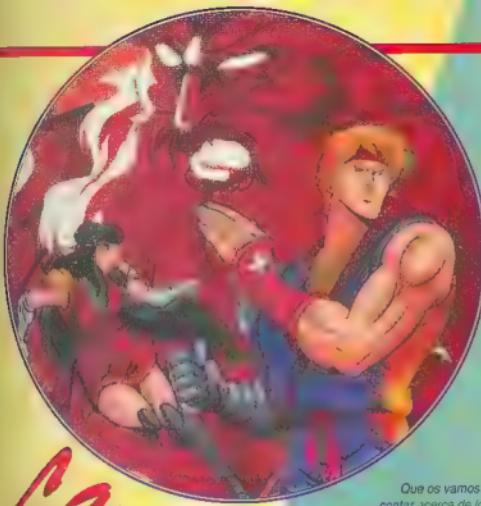
Sin llegar a un acuerdo marco, los dos integrantes de la misión se lanzaron a los caminos y haciendo autostop consiguieron llegar a



ARMAS Y ENEMIGOS

A la derecha de estas aclaraciones lineas posteriores contemplar en todo su esplendor los diferentes tipos de armas que podreis utilizar a lo largo y ancho del juego. Para que luego digas que no os contamos nada.





La Ciudad sin Ley

HOBBY
Ninjatoes

La ninjamanía ataca nuestra consola Ninja, digo, Ninja-tendo. ¡Oye, es que con tanto ninja por ahí suelto, uno ya no sabe ni de hablar!

Para empezar, os diremos que estáis ante uno de los mejores juegos ninja casca-chinacas que han pisado, pobrecita, nuestra consola en mucho tiempo. Y no creáis que exageramos ni un pelo.

Todo empleza con una presentación a lo japonés que os colocará en los propios huesos del protagonista, o protagonistas, porque he de decirlos que, por si fuera poco, vais a poder jugar dos amiguetas a la vez, lo cual es una experiencia más que aconsejable tanto en términos de jugabilidad como de durabilidad.

Sobre los gráficos sólo os diré que son los más bonitos, preciosistas y guapetones que ha podido ver vuestra compañera consola en bastantes meses. Y si no lo creéis, mirad las fotos, mirad.

La agilidad y precisión de movimientos del ninja o ninjas son admirables. Y luego que si scroll suave, que si buena música que si muchos niveles, que si enemigos de gran envergadura... ¡vamos, que si un juego imprescindible!

Que os vamos a contar acerca de los peligros que tendrá que afrontar este sufrido ninja. ¡Pues nada, si no que no hubiera hecho ese cursillo de ninja por correspondencia!

las cercanías de Requeitosaka, la cual se encontraba infestada de Garuda-boys, perros e incluso malas intenciones.

Llegaron al puerto con la sana intención de dar un golpe que fuera mortal para la terrible y vil organización, pero la escasa compenetración entre ellos mismos impidió en trescientas ocasiones que la misioncilla llegara a buen puerto.

El centro de la ciudad, y en consecuencia el tododomino capo, estaban muy lejos, pero el afán de venganza y superación rebosaba por las cuatro orejas...

Nada les pararía... nadie les detendría... Al final se pararon ellos solitos, sin la ayuda de nadie. Y aquí llegas tú, con el absurdo objetivo de cumplir su misión. ¿Crees que lo lograrás?



LAS PUNTUACIONES



TAITO

Nº jugadores: 1 ó 2

Nº de fases: 5

Dificultad: Se supera por las ganas de avanzar

Nº Continuaciones: 6

Nº de fases: 5

Todo, allí, tuti, tout.



Acción



Todo, allí, tuti, tout.



Nada, pero si por casualidad le encontráis algún fallo, no dudeis en contárnoslo.

91

LO MAS NUEVO



FORGOTTEN WORLDS

Porque me temo que hoy no es un día normal. En el planeta Polvoriento gozara de una completa tranquilidad y asejio. Es increíble que unos miserables y violentos alienígenas hayan podido destruir toda la belleza de mi mundo, del lugar que naci, creci, hice la mitad de mis variadas docenas de hijas.

Esto no va a quedar así, me pondré en acción. Me puse a pensar y recorreré todo el planeta en busca de misericordios donde podrás comprar todo tipo de ayudas para que el combate hacia el final feliz sea un poquitín más fácil, aunque para conseguir dinero tendrás que eliminar unos cuantos desalmados. Por si esto fuera poco, al final de cada mundo una mole de alienígenas de colores hará honores a tu llegada lanzando todo tipo de armamentos para que disfrutes de la hospitalidad de la zona en marcha, guerrero azul. El destino de la humanidad está en tus manos, guerrero azul. ¡A por el momento!

HOBBY

José Luis
"Skywalker"

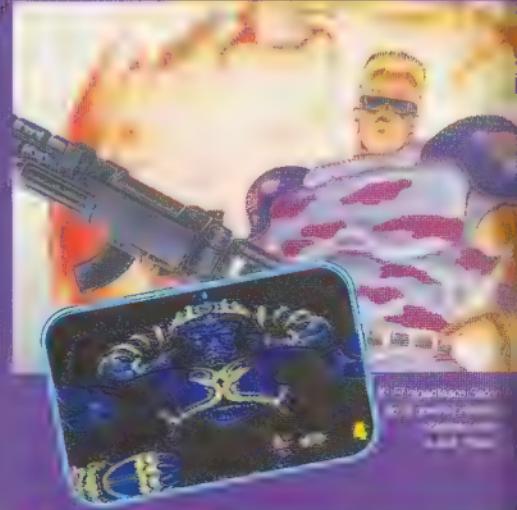
Mucha destrucción, malos, armas y bellas vendedoras de artículos de segunda mano encontraremos en este juego capitaneado por un héroe de cartuchos tomar e ideas firmes, que vence y convence a todo aquel usuario de Sega que se resista.

Y no exageramos ni un bipe, porque la adicción de este juego es a tisima y realmente se hace difícil llegar hasta final del juego, aunque no tarán ganas para acabarlo.

En lo que a gráficos se refiere el juego está bien servido y estos son en algunos casos, excepcionales. El sonido, por su parte, no acompaña a tónica general, aunque también es justo decir que no necesita más de lo que posee.

Pero aún siendo un juego de muy alto copefe hay un detalle que, aunque no desmerece, si se hace notar y es la opción de segundo jugador opción que parece haber sido borrada por parte de subtítulo asesina en esta versión para la mediana de las "Enterprises" niponas.

En resumen un Chachi-Game de vaticinios futuristas que roza en caos pero, ¡¡qué más da!! si tenemos un superhéroe que nos defienda de las travesuras de los malignos. Mu y a verás estos mundos olvidados.



La tienda de Lucy

Esta bella y simpática joven pondrá a tu disposición y a la venta gran cantidad de ayudas para facilitar tu complejidad labo. En su tienda podrás encontrar desde los más tipos diferentes de armas hasta energía extra para tu nuestro consolado heroe, pasando por la compra de los accesorios e incluso por un poco de velocidad para moverlos por la pantalla como una exhalación.

Aquí os ofrecemos en estos va todos los items que nuestra amable tiendera os ofrecerá a lo largo de los cinco niveles que componen el juego. En cada uno de ellos os mostraremos varios objetos diferentes, pero aquí os enseñamos la totalidad de ellos, nada menos que veintisiete.

Anímate, presto atención porque hay tiendas en los sitios más insospechados y algunos no se ven a simple vista.



Un Mundo Difícil de Olvidar

La mejor garantía de este cartucho es su inimitable parentela con el original.

HOBBY

Con algo de retraso nos llega esta conversión de la popular recreativa Made in Sega, versión que aunque tiene un sistema de control un poco complicado de manejar en las primeras partidas y en la que se ha suprimido la opción de dos jugadores, es increíblemente parecida al original, lo cual ya es una garantía.

Los sensacionales gráficos y su tremenda jugabilidad elevan muy muy alto la calidad de este cartucho, y aunque cinco niveles parezcan pocos en un principio, cuando observéis su longitud y dificultad os van a parecer cuatrocientos mil.

Por si fuera poco, los enemigos final de fase son bastante propensos a resistir durante varias horas las rafagas de nuestras potentes armas. Y si no os lo creéis, comprobadlo con el bichito de la fase dos, a ver que os parece.

Por suerte la compra de armas, energía y ese tipo de cosas, sigue fiel al original, y podréis armar a vuestro musculoso de turno hasta la rabadilla, lo cual resulta prácticamente impresionante a la hora de eliminar a tanto desalmado que andasuele por ahí.

Si sois fans de "dispara primero y también después", el For-gotten no os fallará, os lo aseguro.

The Elf



LAS PUNTUACIONES



SEGA

Nº jugadores: 1

Nº de fases: 5

Dificultad. Nosotros lo hemos terminado.



89



60



87



Los gráficos y la similitud con la recreativa.



Que no haya opción de 2 jugadores.

88

LO MÁS
NUEVO

UN NINJA DE ARMAS TOMAR

SHADOW WARRIORS



W
A
R
R
I
O
R
S

Dos sombras se recortan en la oscuridad. El brillo de sus espadas eclipsa el resplandor de la Luna. El duelo ninja está a punto de llegar a su desenlace final. ¿Quién sobrevivirá?, sólo la noche podrá ser testigo de ello.

Uno de los guerreros ninja es Ken Hayabusa. Dondelaya, el jefe del clan Dragon Sword y guardián de la espada sagrada, pero ¿quién es la misteriosa figura que le ha retado a un duelo a muerte? ¿qué oscuros motivos tenía para hacerlo? Ken mira desafiantemente a su encapuchado enemigo. Inmediatamente las dos figuras emprenden una carrera endiablada, la una contra la otra. Un increíble salto felino los eleva a varios metros del suelo, un intercambio fugaz de golpes de espada, y...

Ese fué el único duelo ninja que perdió Ken, y, junto a él, su vida. Días

más tarde su hijo Ryu recibió una carta con intrucciones claras y concisas, .. si perezco en mi próximo y misterioso duelo, coge la espada sagrada y márchate a Estados Unidos. Tienes que contactar con el arqueólogo Walter Smith, él sabe todo...

Aquí es donde entras tú en escena, con la obligación de ayudar a Ryu. Juntos debéis vengar a su padre y aclarar este enigma.

La habilidad de nuestro protagonista te será de gran ayuda a la hora de enfrentarte a los dios mil y un peligros que acecharán en cada pantalla. Por suerte, unas lamparillas mágicas distribuidas por todo el mapeado te proporcionarán varios ítems en forma de poderes mágicos, fuerza espiritual, paralizador temporal, bonificaciones, recargadores de energía, vidas extra o una aureola de fuego que nos hará invencibles.

Pero quizás todo ésto no sea suficiente ni para un ninja tan arrojado como tú... ¿Te atreves a intentarlo?



Los dos ninjas se encontraron frente a frente. Sus miradas se cruzaron durante un instante, que pareció una eternidad. De pronto, como una explosión, se lanzaron el uno contra el otro.

SHADOW WARRIORS





Nuestro valeroso compañero no le teme a nada. Tan pronto se enfrenta a un enemigo dos veces más alto que él, como se sube de un acer alto a lo alto de una farola. Y no digamos nada si se trata de saltar de arco en arco o sobre un peligroso *xx*. No hay nada que se le resista a nuestro dragón ninja.



The Elf

Muchachos estamos nada más y nada menos que ante la conversión para Nintendo del archipopular Shadow Warriors, ¡casi nada!. Partiendo del popular argumento de "ñasca násca hasta que te cargues a toda la basca", este cartucho no puede presumir precisamente de originalidad, pero aporta los tres elementos que todos buscamos en un buen juego: diversión, diversión y un poco más de diversión.

En fin, que con este Shadow Warriors tenéis totalmente garantizadas largas jornadas de enganche al control pad de vuestra amada consola.

Además, con veinte escenarios a vuestra disposición, diferentes armas, un movimiento para quitarle el hipo y unas canciones a la mar de pegadizas, seguro que vais a disfrutar más que un tonto con un mooco.

Mención especial para las secuencias animadas que dan color y fin a cada fase.

Todos estos detalles y alguno que seguro nos dejamos en el tintero, logran convertir a este cartucho de Tecmo en una auténtica superproducción.

HOBBY

J. L. "Skywalker"

Realmente magnífica esta película computerizada con opciones de juego que nos presenta Taiko sobre las danzas vengadoras de un juvenil personaje tras la muerte de su padre.

Y digo "...pelicula computerizada con opciones de juego..." lo que es el desarrollo de la partida y que nos va narrando, paralelamente a lo que hacemos en el Game, el devenir de esta historia de venganzas.

Pero no sólo esas secuencias llenarán tu ansiedad consolera, ya que te verás sorprendido también por sus buenisimos gráficos y efectos sonoros, envueltos todos ellos en una adicción que te anexionará, pegará o fundirá al aparato, convirtiéndote en una masa viscosa y deformé. Vamos, que no te va a recoger ni tu madre cuando te traiga la cena.

En fin, os lo recomiendo hasta que las averías os separen, ya que pocos cartuchos os harán disfrutar tanto en las citas que habitualmente tenéis con vuestras Nintendo. Un niponero cartucho de tintes melodramáticos con garantía niñera y película de regalo. Excelente.

Que la fuerza espiritual sea contigo. Desde juego, te conviene, porque en función de la fuerza que tengas podrás hacer uso de poderes que arrancarán a cualquier enemigo.

Hay cuatro poderes diferentes: 1. Estrella danzante. Gastará tres puntos de energía espiritual. Sólo actúa en línea recta. 2. Resplandor flamígero. Te restará cinco puntos. Obtendrás un efecto de destello que genera una explosión. 3. Aspa violenta. Resta otros cinco puntos. Atravesas a los enemigos y vuelve hacia ti como si fuera un boomerang. 4. Salto Óptico. Toma otros tres puntos. Solo te servirá de utilidad para eliminar a los individuos que están por debajo de ti.



LAS PUNTUACIONES



TECMO

Nº jugadores: 1

Dificultad: Ser Ninja nunca ha sido fácil.

Nº contruaciones: infinitas
Nº de fases: 6 (20 niveles)



ELF

Nº jugadores: 1

Dificultad: Ser Ninja nunca ha sido fácil.



Que tenga tantos niveles. La agilidad del ninja.



ELF

Nº jugadores: 1

Dificultad: Ser Ninja nunca ha sido fácil.



HOBBY

Nº jugadores: 1

Dificultad: Ser Ninja nunca ha sido fácil.



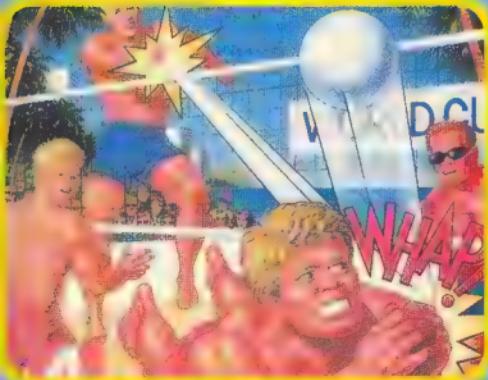
ELF

Nº jugadores: 1

Dificultad: Ser Ninja nunca ha sido fácil.

89

LO MAS
NUEVO

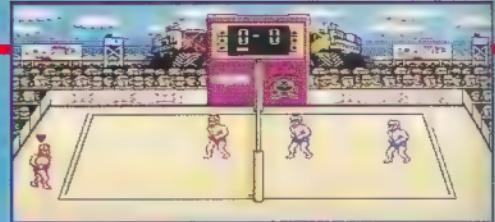


HOBBY
CONSOLES

The Elf

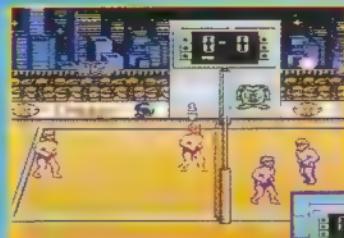
El voleibol playero arrasó el verano pasado. Esta modalidad en la cual los equipos están formados por dos jugadores no ha querido perder la oportunidad de aparecer en nuestra Nintendo y brindarnos la oportunidad de sentirnos los ases de las playas domingueras. Muchas opciones para que puedas modificar el juego a tu antojo: número de sets, pareja de jugadores, lugar del partido y varias cosillas más, dan paso a un juego que sorprende por su sencillez de manejo y gran parecido con el deporte real. Es verdaderamente espectacular y emocionante ver marchar a nuestros jugadores así como volar hacia una pelota que parece fuera de nuestro alcance. La tensión y los nervios van aumentando poco a poco, hasta que la pericia y habilidad de un equipo prevalece sobre la del otro.

Gráficos coloristas y muy bien definidos, un sonido a la altura de las circunstancias y unas cotas de adicción bastante generosas, hacen de este juego un elemento indispensable para los forofos del deporte y los fanáticos de la diversión, en una palabra, para todos los que poblamos este mundillo consolero.

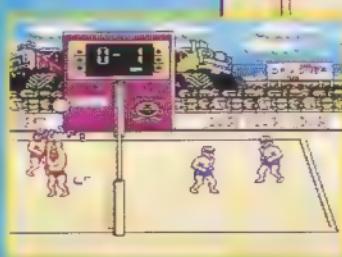
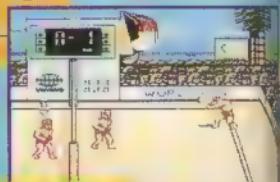


Super Spike VOLLEYBALL

EMOCION A PLENO SOL



Gracias a este juego podrás disfrutar de las mejores playas del mundo sin moverte de casa



E

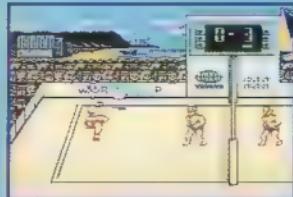
I vóleibol inunda las playas de todo el mundo. Pero no el vóleibol típico, ése es en el que participan seis jugadores por equipo, sino la modalidad playera en la que sólo compiten dos parejas.

Podrás comenzar con algunas sesiones de entrenamiento para familiarizarte con este deporte, para luego participar en las competiciones norteamericana o mundial. Hasta cuatro jugadores, con el correspondiente adaptador podrán participar en el juego.

También está a vuestra elección la pareja de jugadores y el número de puntos a marcar. Igualmente se pueden variar el número de sets, las reglas de saque y la puntuación, lo que convierte a este juego en una fuente de diversión casi ilimitada.

Per lo más llamativo de este cartucho es que, a diferencia de otros simuladores de este estilo, se deja jugar con una facilidad pasmosa, tanto a la hora de sacar, como de machacar o de realizar cualquier tipo de acción de esas que convierten al vóleibol en un deporte altamente excitante y espectacular.

Ahora que ha pasado el verano y las vacaciones, no podemos más que recomendaros este cartucho. Además de disfrutar como locos tendréis la orilla del mar al lado de vuestro monitor. ¿Os apetece?



Directo desde las playas más cálidas del trópico llega hasta nuestra pantalla de bites cuadrados este simulador de vóleibol, el cual, a base de mamporros baloneros te hará saltar, tirarte o, por qué no, ganar algún que otro partido.

Sin duda lo que más destaca a primera vista es, taurinamente hablando, la buena estampa gráfica de los atléticos jugadores así como todos sus ágiles movimientos, y la excelente ambientación de las canchas.

El tercio sonoro no tiene "peros" y si muchos "pros" con alegrías melodías y muy buenos efectos sonoros. Pero donde el cartucho tiene las mayores defensas es en la suerte de jugar donde la faena es culminada con muy buenas maneras, es decir, si la jugabilidad adicionera tuvieras manos te cogiera de los pantalones e impediría que te alejaras de tu consola.

En definitiva, otro clavo bien puesto por Nintendo y sus se-
cuaces para que podamos disfrutar durante todo el año de un deporte de verano sin que acabemos con quemaduras de o-
tro grado. ¡Y además pueden gamear cuatro jugadores a la vez!

Adictivo y muy superrecomendable.

Vaya par de dos

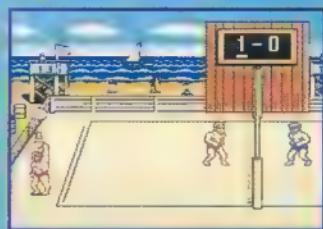
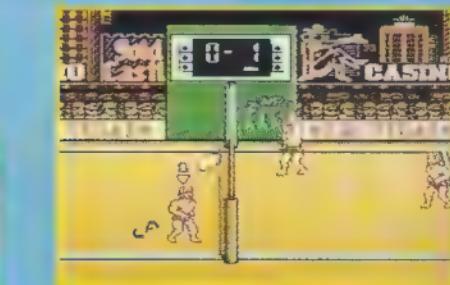
Cada una de las cuatro parejas que podrás elegir para defender vuestro honor en el campo, tiene ciertas características que las diferencia del resto:

George y Murphy: campeones de todos los trofeos playeros de los últimos cincuenta años. Veloces, buenos rematadores, estupendas defensas. No tienen ningún punto débil. Recomendados para principiantes.

Al y John: Antiguos soldados del Vietnam, galardonados por sus feroces avanzadillas en forma de cuchillo. La fuerza de esta angelical pareja a la hora de machacar en la red desborda al contrincante más osado. Su velocidad y defensa dejó mucho que desear.

Billy y Jimmy: Como alguno habrá podido deducir, son los protas del Double Dragon. Sus grandes dotes karateka-calzejeras les confieren una defensa sublime y difícil de rebasar. Su punto débil es machacar la bola, pive.

Ed y Michael: Conocidos por su increíble velocidad en la pista, que hace creer al adversario que hay una docena de jugadores en la cancha. De todas formas la potencia de lanzamiento no es su fuerte.



Los músculos se tensan al máximo, la bola viaja hacia lo alto, cae lo tremendo manotazo la envía al otro lado de la cancha

LAS PUNTUACIONES



TECHNOS

Nº continuaciones: infinito

Nº de fases: 3

Dificultad: Escoge bien la pareja.



83



76



86

La sensación de realismo.

Pueden participar hasta 4 jugadores a la vez.

Que no te guste este deporte.

84

LO MÁS NUEVO



Una vez más Gotham City y sus maleantes protagonizan esta bonita historia de amor al primer golpe de capa, que surgió el día en que Jocker asaltó el museo en busca de Vickie Vale. Ésto, lógicamente, no le gustó nada a Batman, quien juró no dejar rastro del maleante en cuestión en miles de pixels a la cuadrada.

Y así se inició tamaña cruzada en pos de la restauración del orden y la paz en la geografía gothamesca. Pero Jocker no se dejaría vencer, aunque para ello tuviera que mandar a sus abnegados guerreros: en su defensa y acabara ejecutando el plan más utilizado de la historia: el plan B:

Y, mira por dónde, ante semejante marrón es cuando te ponen la Game Boy en las manos y te dicen: "Ale, majo. Arreglátelas como puedas". Y tú encantado, claro.

BATMAN CUANDO LLEGA LA NOCHE

LAS PUNTUACIONES



SUN SOFT

Nº jugadores: 1
Dificultad: Mitad torrefacto, mitad natural.

Plataformas



86



91



92

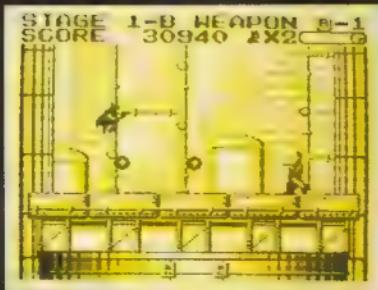


El número de fases y su gran sonido.



El pequeño tamaño de Batman.

90



HOBBY
COMPUZINE

J.L. "Skywalker"

Batmanizante a todas luces de colores este oscuro personaje de limpio corazón, que atrapa a diestro y siniestro ladrones, usuarios de Game Boy y costipados en general. Y es que el juego no es para menos. Aunque sus gráficos no sean de chupinazo sanferminero, si están bien realizados, por lo que son en todo momento visibles a una jugabilidad altísima que puede llegar a absorber los sesos si, osado tú, escuchas la sensacional banda sonora que posee.

Muy batibueno, para deleite y disfrute de la penitencia del ciego animal en su versión humanizada. No lo dudes.

HOBBY
COMPUZINE

The Elf

Nunca dejará de sorprenderme esta Game Boy ivaya jueguito que se han marcado los señores de Sunsoft, creadores de la estupenda versión NES!

Os recomiendo y obligo a jugar con los cascos conectados. ¡Que sonido tiene este juego!, de lo mejorcito que se ha oido para esta consola... yo diría que lo mejor.

Si hablamos de jugabilidad nos encontramos ante una auténtica obra maestra de la diversión. Y teniendo en cuenta la cantidad de fases del jueguito, os garantizo días y días de disfrute murcielaguesco.

Si os acabáis de comprar la Game Boy, ya saléis el juego con el que empezar vuestra colección.

¡Tres hurras por el pequeño gran Batman!.



G-Loc

Los señores del aire

HOBBY
consolas

Giancarlo Vialli

Sega demuestra una vez más que tiene un absoluto control sobre las técnicas de combate en vuelo.

Afterburner y, ahora, G-Loc totalizan la rapidez de acción y movimiento exigibles a un simulador de este tipo, al tiempo que proporciona toda la marcha espectacular de los Top Guns de las máquinas.

No intentes buscar un momento de respiro, en G-Loc no hay descanso, ni por parte de la música, trepidante, ni por la de la adicción, culminante en un par de días. Lo demás es color y electricismo.

Antes, un aviso. Quizás al principio no te llame excesivamente la atención, pero tú intentalo unas cuantas veces...



Si te interesa
nuestro análisis
de este programa
deberás enviar
nuestro número
de fax, que está
muy bien
informado.

¡Váyase!!!, detrás!!!... BOOMMM!!!. Un respiro sobre la silla, los cascos caen al suelo y una voz anuncia que el alumno Walker está suspendido en vuelo asistido por ordenador. No era un examen fácil. G-Loc emplea nueve escenarios diferentes en los que la complicación y el número de enemigos-objetivo crecían gradualmente. No, no era nada fácil, ni en el nivel de principiante.

Sentarse frente al Loc presupone un dominio absoluto de Afterburner, o lo que es igual, templanza, serenidad, movimiento y puntería. Más o menos las virtudes que debe reunir un piloto de caza tecnológicamente avanzadísimo.

Y por todo lo dura que era la prueba, que destrozaba todos los nervios y capacidad psíquica de aguante, G-Loc se había constituido en el más divertido y espectacular ensayo de máquina consola de tercera generación.

Todo el mundo quería practicar con G-Loc. Pero que realizar este simulador para la Game Gear.

HOBBY
consolas

The Elf

Este discípulo del Afterburner y conversión de la recreativa de Sega no ha sabido aprovechar del todo las posibilidades lúdicas que todos esperábamos de él.

El juego no está mal, es jugable y esas cosas, pero se podía haber mejorado el tema gráfico, un poco soso, y el movimiento y el scroll, un tanto bruscos e irrealistas.

Si consigues salvar todos estos inconvenientes, podrás disfrutar derribando aviones, tanques, barcos y todo lo que se te ponga por delante.

Pero si conoces a fondo la recreativa, échale una ojeada antes, no sea que luego te lleves una pequeña sorpresa.

Desde luego diversión no te va a faltar, pero déberás poner algo de tu parte.

LAS PUNTUACIONES



SEGA

Nº jugadores: 1 ó 2

Nº de fases: 5

Dificultad: Según la misión.



Arcade

70



72



78



Te deja elegir la fase y pueden jugar dos consoleros.



El tema audiovisual.

75

LO MÁS
NUEVO

MEGADRIVE



AMERICAN John Madden FOOTBALL

HOBBY
CONSOLA

J.L. Skywalker

Espectacular nos ha salido este Chachi-Game deportivo de orígenes transatlánticos que llega ahora a nuestras pantallas consoleras. Espectacular porque es verdaderamente increíble el realismo a canzado, si bien hay que reconocer que los ingredientes que se han utilizado para prepararlo han sido de muy Top Quality (a la calidad). Así, tenemos una alucinante perspectiva y movimiento de campo (ambos merecen una mención aparte), un sistema de juego realmente real, unos gráficos que si bien son escasos cumplen perfectísimamente su misión, y unos efectos sonoros que harán sentir a más de uno los golpes que recibirá su pixelado jugador.

Si mezclamos todo ésto en hábil cocktail veraniego, obtenemos un cartucho de "pros" increíbles, con golpes, carreras, y puntos ¡en los de una emoción que pude subirte la adrenalina hasta los niveles insospechados!

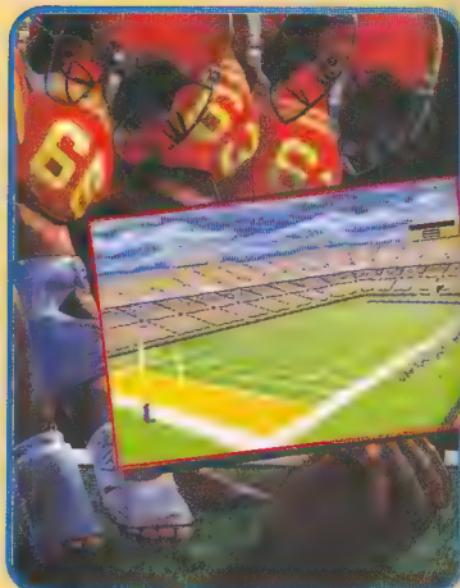
En cuanto a la jugabilidad del tema es graznaré futuramente que depende de la cantidad de interés que despierte en vuestras neuronas del extramadio este deporte Yanqui. No existe término medio, si os gusta os entusiasmará, pero si por el contrario no os llama demasiado la atención, os digo sinceramente, contra mano en la ceja, que yo probé.

Un juego que se merece un TOUCHDOWN por todo lo alto.

El casco le pareció pesar treintaitres veces más de lo normal cuando la horda de defensores se le echó encima. Se levantó como pudo, miró, también como pudo, a la gente que enfervizada gritaba y en ese mismo instante decidió hacerse zapatero. Pero algo hizo cambiar de opinión cuando, desmoralizado, se retiraba del campo. En efecto, un niño de unos diez años portaba una foto de él tamaño macro-poster mientras llorando veía a su héroe camino de la zapatería.

El jugador se detuvo comovido y miró a su entrenador, que, zapatilla en mano, le esperaba en la banda para "aconsejarle" convenientemente. Inflado por las arengas del público y el viento que, peligosamente, le azotaba la cara, se le puso el casco al revés por tanta emoción. Alertado por un compañero resolvió el problema y se dirigió al lugar donde el resto del equipo intentaba reconstruir la táctica que su entrenador, John Madden, les había dado en forma de puzzle.

Sacando fuerzas de flaqueza y arrojo de un borsillo, salió nuevamente al campo de juego. El



Última salida: TOUCHDOWN

árbitro dió la señal, el balón le llegó a las manos, levantó la vista y lanzó con todas sus fuerzas un patadón que dirigió el balón hacia el hombre más adelantado. La gente ya no gritaba, graznaba. El jugador recibió la bola y corriendo llegó hasta la línea de fondo. El Touchdown se había producido. Y con él, una nueva victoria.

En ese momento se dió cuenta que él no había nacido para zapatero, sino para héroe del fútbol americano.



7- TÁCTICAS: A través de las ventanas podremos seleccionar el Set de jugadores que van a participar, la formación y la estrategia que desarrollarán

4 y 7- TOUCHDOWN: nos dará 6 puntos y la posibilidad de conseguir otro con un lanzamiento directo

5- PERSPECTIVA: El grado de realismo alcanzado en la perspectiva del campo es verdaderamente increíble

6- ESTADÍSTICAS: Entre los tiempos y el final del partido el propio John Madden nos presenta las estadísticas de juego de ambos equipos

8- ESTADIO: El campo estará repleto de aficionados que vibrarán con nuestro juego

9- PLAY OFF: Podrás disputar una liga completa de Play Off hasta intentar llegar a la gran final de la Superbowl

11- VENTANAS DE PASE: Cuando seleccionemos alguno de los tipos juegos en carrera que existen, dispondremos



The Elf

Aunque el fútbol americano ha sido hasta el momento un deporte minoritario en nuestro país, seguro que a partir de ahora se va a convertir poco menos que en el deporte nacional. Y los culpables van a ser los muchachos de Electronic Arts por haber hecho un juegazo como éste.

Todo el ambiente, emoción y características de los partidos reales están perfectamente conseguidos en este de mentira, lo que se ha logrado gracias a que durante el desarrollo del juego se nos ofrece la posibilidad de elegir entre un montón de estrategias, defensas, ataques, tiempos muertos y muchas cosas más sin que tengamos que comernos excesivamente el coco. Vamos, que resulta bastante sencilla de jugar.

En cuanto a los gráficos tan sólo diremos que el scroll del campo en tres dimensiones, por su increíble realismo y suavidad, va a dejar a más de dos con la boca babeante. El único fallo del John Madden es la lentitud a la hora de pensar las jugadas del equipo adversario, lo que le resta un poco de dinamismo al juego.

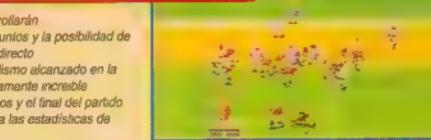
Todo lo que podéis esperar de este deporte, y un poquito más, está incluido en este cartucho. Bueno, sólo faltan las anadoras. Y es que no hay nada perfecto.



de una ventana que nos indica que jugadores podremos pasear el balón.

12- EL CAMPO DE JUEGO

Dependiendo de las condiciones atmosféricas podrás disputar partidos con lluvia, barro o nieve.



LAS PUNTUACIONES



ELECTRONIC ARTS

Nº continuaciones: 0

Nº de fases. No tiene

Deportivo

Dificultad: "Haberla, hayla."



86



La increíble perspectiva conseguida y su altísima jugabilidad.



85



Que éste no sea un deporte excesivamente popular en nuestro país.



87

86

LO MÁS
NUEVO

GAME BOY

Juega con el
tío Gilito



HOBBY

The Elf

Las patoaventuras llegan a tu Game Boy, avaladas por la presencia del carismático tío Gito. Este mini-cartucho es una versión retocada en cuanto a aequipado de la versión NES y posee todos los ingredientes que caracterizan a los juegos de plataformas. Y no hay mucho más que decir, ya que no posee ninguna novedad que resaltar: tiene detalles majos, te deja elegir nivel, es una mezcla de viajeaventura y resulta muy, muy adictivo, pero se echa en falta un poco de originalidad. Sin embargo, no cabe duda de que resulta divertido. Tened cuidado porque como el tío Gilito se enteré de que estáis jugando con él es capaz de cobrarse dinero.

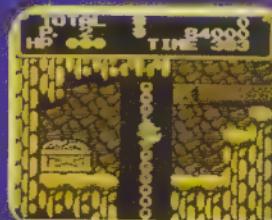
PATO Aventuras

La avaricia de nuestro emplumado amigo no tiene límites, ya no se conforma con todas sus riquezas. Ahora quiere conseguir los cinco tesoros más preciados de todo el mundo y va a poner todo su tiempo y esfuerzo para conseguirlo.

Menos mal que sus amigos le van a ayudar constantemente, sus sobrinos le proporcionarán pistas, el palo les transportará por los aires y algunos amables personajes que ya descubriréis vosotros mismos les echarán una mano en algunos momentos.

El Amazonas, la tenebrosa Transilvania, las misteriosas minas de África, Himalaya y la Luna serán los escenarios que el intrépido pato recorrerá, o al menos lo intentará, para conseguir los valiosos tesoros que esconde el tío Gilito.

Ale, a por ello!



LAS PUNTUACIONES



CAPCOM

Nº Jugadores: 1 o 2

Dificultad: Tan grande como las riquezas del tío Gilito.

Nº Continuaciones: 0

Nº de fases: 5

Plataformas



87

El poder elegir el nivel en el que comenzar.



82

Muy parecido a otros muchos juegos.



85

86

HOBBY

J.L. "Skywalker"

Los picos más familiares de la historia de Walt Disney se dan cita en este cartucho de diversiones variadas y escenarios indios que te transportarán hasta el mágico mundo de los dibujos animados. Escenarios misteriosos, llenos de tesoros y trampas te esperan en una carrera de buecos sonidos, mejores gráficos y jugabilidad aterradora que incluso te harán pensar, aunque sólo sea por una vez. Un sensacional y divertido acierto que os va a hacer pasar millones de horas frente a vuestra portátil de bolones púrpuras. Recomendado para cualquier usuario que tenga pico.

HOBBY

CONSOLAS

J.L. "Skywalker"

Un argumento policiaco de vida a este juego académico, de clases particulares, con los más locos instructores de la policía atañen para que aprendas a impartir el bien, el mal y e bacalao.

Pero no te preocupes, pues aunque la dificultad es altísima, lógico si se piensa que el bien no se puede hacer todos los días, la adicción que produce la consola te hará persistir en el esfuerzo de llegar hasta el final... aunque para ello debas detener a toda la ciudad.

Y es que gráficamente responde muy bien, tanto en scrols, decorados o personajes, como en el aspecto acústico con sus increíbles digitalizaciones de voz.

Un latigazo de adicción. Adictivo Wonder.



HOBBY

CONSOLAS

The Elf

El APB de Lynx es uno de esos juegos que enamora por su jugabilidad, adicción y sencillez del humor, aunque no por su espectacularidad gráfica.

Patrullar las calles con nuestro cochecito de policía es algo increíblemente divertido: capturar ladrones, detener vehículos, coger donuts... una auténtica gozada. Y por si fuera poco, tiene un sonido de auténtico lujo, con una cantidad sorprendente de digitalizaciones.

La guinda final la ponen las secuencias animadas entre niveles y el final de la partida, que no os vamos a desvelar para que lo descubrás vosotros mismos.

De lo más adictivo y gracioso que puedes encontrar para tu Lynx.

APB

La dura vida de un policía

La vida policiaca es dura y arriesgada como pocas. Nuestro amigo Bob, no sabe lo que se le viene encima, acaba de graduarse en una academia de policía y rápidamente ha sido reclutado para empezar su tarea como defensor del bien.

Para colmo ha ido a parar a la jefatura más dura y exigente de toda la ciudad. Su primera práctica será conducir un coche de policía, pero pronto vendrán asuntos más difíciles: detener a gamberros tirabasuras, conductores borrachos, motoristas de asalto y listillos del volante, e incluso capturar a algún que otro peligroso gangster. ¡Ah! y todo ésto cometiendo las menores infracciones posibles y en el tiempo designado, o si no se verá las caras con el temible y efusivo sargento, lo que provocará su despido inmediato.

Por suerte Bob podrá ayudarse de ciertos objetos y lugares como los famosos donuts, para ganar tiempo extra, bolsas de dinero, que pueden contener desde simples, pero necesarios puntos hasta temibles trampas explosivas.

Un detalle triste. Este juego posiblemente no saldrá hasta Navidad.



LAS PUNTUACIONES



TENGEN (ATARI)

Nº Continuaciones: 0

Nº de fases: 16

Dificultad: Lo suficiente como para enganchar.



68

La originalidad, el sonido y los finales de fase.



92

No hay continuaciones ni palabras clave.



91

80

LO MÁS
NUEVO

SPIDER MAN



El ataque que se estaba fraguando era, sin ningún género de dudas, el más maloso y super-villano de los últimos años. Spiderman lo sabía y por ello decidió dar un miting ante sus conciudadanos y avisarles del peligro que se les acercaba.

El pueblo le apoyó en todo momento hasta que

llegaron los ciudadanos

HOBBY

COMO LAS
J.L. "Skywalker"

No se han esmerado demasiado esta vez los muchachos de Sega con la presentación de este superhéroe en las pantallas consolas.

Y es que lo primero que llama la atención es el descontrol que se monta uno cuando intenta llevar a buen puerto a este aracno... no sé si fóbico, personaje.

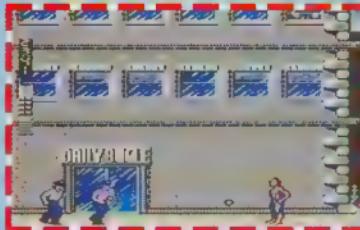
Después, todo hay que reconocerlo, el octópodo empieza a dejarse manejar y puede llegar a ser un espectáculo el mero hecho de contemplar cómo se desplaza por la pantalla intentando hacer realidad los movimientos que todos nos hemos imaginado en los tebeos.

Lo que ya no logra destacar tanto, siquiera en la última partida, es el propio juego, que se torna tedioso en alguna de sus fases. Aún así, mantiene la tónica media de los lanzamientos actuales, es decir, gráficos y sonidos aceptables y una jugabilidad ligeramente alta.

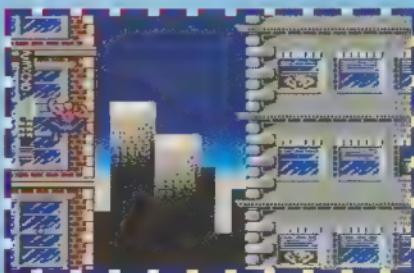
En fin, un game de heroíco protagonista y viles villanos que no te sorprenderá pero que sí puede llegar a distraerte mientras intentas cumplir con la misión que te ha encomendado al dios del Olimpo de los super-héroes.

Disfrutable.

LA IMAGEN DEL HOMBRE-ARANA



Prueba de la mala imagen que el superhéroe posee en la ciudad es ésta fotografía en la que se muestra a dos agentes del orden intentando detener al arañero. Mas vale que le ayudes por que si no





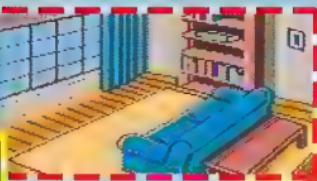
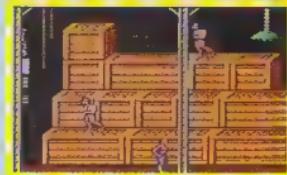
recordaron que tenían una cita muy importante.

Indignado, el arañero personaje levantó el puño izquierdo por error, y sin acordarse de cómo las

gastan en aquel país grande y libre, fue agredido verbalmente gracias a la sospechosa apariencia que mostraba vestido de rojo y con el puño en alto. Así, Spiderman fue apartado de la élite de los todopoderosos. Los niños ya no podrían colecciónar sus cromos o cómics, y no volverían jamás a comer el pastelillo que llevaba su nombre..

Bajo los acordes de la banda local que tocaba melancólicamente "El cocherito leré", se prometió que lavaría su imagen con jabón Lagarto hasta que el vulgo reconociera sus méritos como Yanqui de "pro".

Y la oportunidad se le presentó rápidamente. Afortunadamente Sega no tardó en hacer un cartucho en el que le dio la oportunidad de resarcirse.



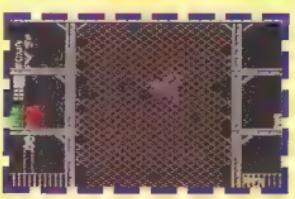
Estas opciones te permitirán evitar las escenas intermedias, descansar, quitar o poner la música para hacer fotografías o volver al tipo de juego standard.



El pozo te hará perder más energía de la que te gustaría



Los enemigos de final de fase son bastante leos y molestos. „Pasa de ellos y no tengas escrupulos!!



HOBBY

Y a era hora de que apareciera Spiderman en la pantalla de nuestras consolas, aunque quizás podría haberlo hecho de una manera un poco más espectacular. Un super héroe como éste hubiera merecido un juego supertrabajado, acorde con la fama y popularidad del mítico Peter Parker, alias Spiderman.

Unos gráficos más que discretos, pequeños y no muy elaborados intentarán desanmorar en la primera partida, sumándose a esto un sonido también bastante medocre. Si pasáis estos detalles por alto os encontraréis ante un jueguecito entretenido, resulton, pero nada más.

Afortunadamente, nuestro protagonista está dotado de la gran habilidad que ha hecho famoso al personaje de cómic y sus movimientos, tanto trepando por las paredes como desplazándose por los aires con la tela de araña, son sin duda el punto fuerte del juego.

Si sois unos fans incondicionales del arácnido, este juego os resultará entretenido, y si le cogéis el punto, puede que hasta llegue a engancharos durante algunas partidas.

Mucho personaje para un juego del montón.

LAS PUNTUACIONES



SEGA

Nº jugadores: 1
Dificultad: Ni tú, ni fá.

Nº continuaciones: 6
Nº de fases: 5



76



75



76



Los movimientos de Spiderman.



Lo pesado que se vuelve el desarrollo del juego en algunos momentos.

75

LO MÁS
NUEVO

PACLAND

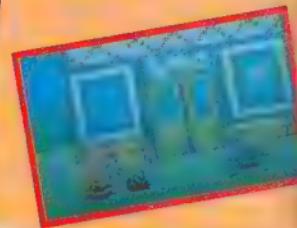
HOBBY

Después del Ms. Pacman llega el Pacland para la Lynx. Esta muy buena conversión de la recreativa que Namco creara hace mucho tiempo llega en un buen momento, pues echábamos de menos juegos para nuestra consola tan simpáticos y con un protagonista tan carismático y archipopular como Pacman.

Si os gustan los retos divertidos, jugables, adictivos, con escenarios de lo mas "cute", con tesoros por descubrir y hadas que transportar, estáis ante el juego de vuestros sueños.

Un auténtico clásico del sombrero a las botas, las de Pacman, claro.

The Elf



LAS PUNTUACIONES

NAMCO

Nº jugadores: 1
Dificultad: Jorobadillo

Nº Continuaciones: 0

Nº de fases: 5

La adicción que se crea por su dificultad.
El protagonista.

No hay continuos y es un poco dificilillo.

80



70



87

84



Arcade



EL REGRESO DE PACMAN

El hada buena Maricopí se encuentra en un gran lío: debe atravesar Pac Land para llevar un mensaje urgente allende los mares. Os preguntaréis, ¿y dónde está el lío? Pues está en que las cosas no van muy bien en el antaño bonito país de Pac. El enemigo fantasmaoideo y su séquito de aparecidos multicolor inunda toda la zona. Por suerte, Pac Man, nuestro héroe del alma, se ha ofrecido voluntario para ayudar a Maricopí y la transportará bajo su colorada gorra de la talla 54.

Los acogedores pueblos de Pac Land serán escenario de esta bella gesta. Fantasmillas de todo tipo, señores motorizados, pilotos, saltimbanquis y demás pintoresca fauna pretenden arruinar la carrera de nuestro protagonista y su acompañante.

Ayudas como sombreros mágicos, invisibilidad y esas cosillas que nos hacen felices por unos instantes, las encontraréis desplazando los objetos precisos: cubos de basura, cactus, etc. ¡Ah!, y tened cuidado porque el tiempo va en contra vuestra.

Calaos la gorra y poneos en marcha porque os queda un largo y difícil camino, amigos.

HOBBY

J.L. "Skywalker"

Quien no conoce al Pac-man no puede considerarse todavía un consolero de pro. Por ello, para llenar ese vacío, nos llega, con indudables orígenes maquineros, la versión portátil con notables mejoras tanto para el bien del usuario como para el propio cartucho.

Mejoras gráficas que amenizan las vistas con suaves y múltiples scrols simultáneos, sonidos y melodías simpáticas y una dificultad robusta y, a largo plazo, superable, que no te permitirá dejar de mirar a la pantalla hasta que, joh, desgracia!, se te acaben las pilas.

En definitiva, se trata de un juego que aunque no llega a Chachi, si lo hace hasta Chupi para nostalgia de los viejos rokeros y para deleite de las nuevas generaciones. Si puedes no te lo pier-



MIS AMIGOS LOS FANTASMAS GHOSTBUSTERS II

La ciudad se oscureció y los fantasmas decidieron retomar el pulso de la historia con otra rebelión de altos vuelos: la rebelión de los mocos pegajosos.

Se extendieron con la misma facilidad con que se escala el Himalaya y arrebataron a los pobres homínidos sus hogares, dulces hogares. Pero la humanidad no podía permitir tan grave afrenta, como anteriormente lo hiciera con los culebrones televisivos, por lo que llamaron a los más capaces del mundo conocido... Los Cazafantasmas.

Veloces, altivos y ruidosos irrumpieron en el mundo de los ectoplasmas con la única idea de sacar provecho económico de la situación. ¿Podrán con los capos fantasmales y sus secuaces? La respuesta está en tus manos.

HOBBY

The Elf

Otro juego películero que llega a nuestra consola. Y la verdad es que estos cazafantasmas nunca habían salido tan favorecidos en un videojuego. La idea del argumento es bastante original y lo vamos a pasar en grande disparando y atrapando fantasmas como locos.

Además el cartuchito en cuestión tiene unos gráficos muy simpáticos y graciosos, sobre todo los de los protagonistas. Unos FX y melodías totalmente correctos y una jugabilidad de esas que crean afición.

Si te gustó la peli, esta versión para la Game Boy te encantará.



HOBBY

J.L. "Skywalker"

Por arte de programa mágico llega hasta nosotros la versión de la malosa película, en forma de divertido arcade matafantasmas, para uso indiscriminado de la muchedumbre tramandera.

Muchedumbre que se verá recompensada con los agradabilísimos gráficos, que rebosan simpatía por su diseño caricaturesco, y por un sonido de medias altas que amenizan, que no enganchan, unas partidas llenas de trampas y mocos ectoplásicos.

Muy bueno, en general, pero demasiado repetitivo en su desarrollo nos ha salido este game películero de parejas protagonistas, intangibles enemigos y claros objetivos. Pudo haber sido... y lo medio fue.

LAS PUNTUACIONES



ACTIVISION

Nº jugadores: 1 ó 2

Dificultad: No se puede ir de fantasma.

Nº continuaciones: 6

Nº de fases: 13



92



Que es muy gracioso.



90



Es un poco repetitivo.



91

91

LO MÁS
NUEVO



SPEEDBALL

Mete gol como puedes

Decir Speedball en cualquier lugar de la galaxia significaba para los humanos, humanoides y demás razas exterráqueas, espectáculo, diversión y puñetazos. Para mí, pobre gladiador de ese circo, aquella palabra me recordaba que lo único que me quedaba propio era el orgullo, porque hasta mi inocente alma se la habían llevado, pegada a sus puños, los salvajes que tenía por contrincantes.

El último día, cuando saltaba al rectángulo de juego, un noble espectador me pidió que le mirara. En ese momento me tiró un bote

de Mecachis-cola a la cara, por lo que acatando el reglamento, me genuflexioné y le di la razón.

Aquella actitud mía fue el detonante del posterior comportamiento de los que rodeaban al anterior aficionado, que viendo como asumía la reprimenda no dudaron en criticarme abiertamente. Mi cara quedó desfigurada, por lo que a partir de entonces tuve que utilizar un casco que recubría por completo mi semblante... y todo por intentar meter la boia de acero macizo en los portales y hacerles pasar un rato agradable.

¡Ah, se me olvidaba!, a partir de aquel día me llaman "cara bote".

HOBBY

J.L. "Skywalker"

Con el aval de los Bitmap Brothers llega hasta nuestras pantallas consolas un futurible deporte de mamporros eterno que se suelte proyectar sobre esos seres que nos cieren en el camino de la fama, la gloria o la enfermedad. Esta metálica conversión, a mitad de camino entre el fútbol y el balonmano que tanto gustaría en sus anteriores versiones, posee unos decorados bastante buenos y unos personajes pésimos, pues existen momentos en los que no sabemos a ciencia cierta si está corriendo saltando o cayéndose. Los FX sonoros y las melodías están muy bien y la jugabilidad es alta, aunque hay que dar un pequeño trón de orejas a sus creadores por la lenta respuesta del muñeco bateado que controlamos.

El mamporro-game resultante, en resumidos golpes, tiene que no entusiasma, y te puede hacerlo pasar muy bien si en la opción de dos jugadores te enfrentas contra ese amigo que te pega todos los viernes de 12 a 1, o esa chica a la que quieras demostrarla tu amor.

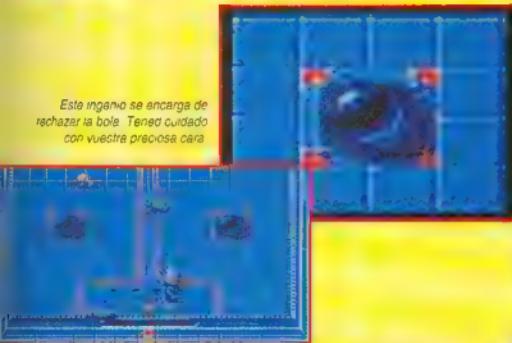
Como dijo un viejo boxeador al que le iba mucho la marcha: "no hay dolor que por bien no venga..."



A lo largo del partido tendrás la oportunidad de ir recogiendo numerosos objetos que os permitirán en unos casos, dejar parados a los contrarios o, en otros, recoger dinero para comprar equipaciones más potentes



Este ingenio se encarga de rechazar la bola. Tened cuidado con vuestra preciosa cara



Dos años más tarde de que lo hiciera para los ordenadores caseros, la versión para la Master System de este buen juego llega hasta nuestras pantallas. ¿Ha merecido la pena esperar tanto tiempo? ¿A conseguido alcanzar el nivel de calidad que se esperaba de él?

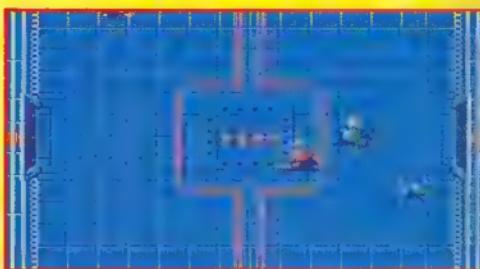
En el aspecto visual, los gráficos de presentación de los equipos y el campo de juego, están realmente bien. El sonido también es un punto fuerte del cartucho y se mantienen todas las melodías originales.

El único, pero importante punto débil de este juego es lo relacionado con el tema de los jugadores, pues tanto sus gráficos como sus movimientos y la rutina de choque entre ellos dejan bastante que desear.

Si este aspecto del juego se hubiera mejorado, nos encontramos con un super cartucho de esos que hacen historia. De todas formas, a pesar de estos detalles lo vais a pasar muy bien con el Speedball y todo lo relacionado con este poco ortodoxo deporte. Porque en lo que no falla en absoluto es en su alto grado de adicción.

¡A la cancha mis valientes!

El tunel transportara la bola de un puer a otra



LAS PUNTUACIONES



IMAGE WORKS

Deportivo

Nº cont.nues: 0

Nº de fases: 0

Dificultad: Se deja jugar bien.



78



El nombre y el campo de juego.



84



Los jugadores y su nefasto movimiento.



72

76

a ciudad duerme. Todo parece tranquilo..., espera, unas extrañas sombras parecen deslizarse en la oscuridad de la noche. ¡Las huestes del Necromancer acechan!

De pronto una delgada figura se recorta con la luz de la luna, lanza un agudo grito de guerra y se avanza contra la masa informe de sombras que pueblan las calles. Ninja Gaiden ha entrado en acción, y eso significa que esos ideseables que transitán por las avenidas, se van a volver por donde han venido.

Pero tranquilos para conseguir ésto sólo tendremos que afrontar cuatro fasescillas de nada, cuatrocientos enemigos y ocho bestijos fin-de-fase-fin-de-vida. Tú tienes la última palabra Ninja Azul.



A palo limpio NINJA GAIDEN

HOBBY
COMPLETO

The Elf

El Ninja Gaiden, Shadow Warriors para los amigos, de Lynx es una auténtica gozada. Todos los elementos que convertieron a este juego en uno de los mejores de su clase, están presentes para nuestra pequeña, de tamaño consola.

El tema audiovisual está perfectamente conseguido, destacando el sonido FX que acompaña a los golpes, rotura de cabinas y demás momentos estelares del juego.

Con vuestra Lynx y este Sha... digo Ninja Gaiden, vais a poner a caldo a todos los macarras del lugar. Y eso ya sabéis que resulta de lo más divertido

HOBBY
COMPLETO

J.L. "Skywalker"

Golpes, palos y mamporros tridimensionales llegan con este cartucho de afiladas espadas para uso y abuso de todas las artes y continuas que tengas a tu alrededor, sin olvidar que ninja no hay más que uno.

Pero si lo que queréis es oír una opinión inexactamente americana os diré que tanto los aspectos de audio, -sensacionales-, video, -con unos decorados excelentes y unos movimientos sencillos pero eficaces-, como de jugabilidad son muy altos, y aunque el orden de los factores no altere el producto, en este caso sí lo hace, pero para duplicarlo.

Un gran juego, de enemigos facilonas que no defraudará y sí divertirá y entusiasmará...

LAS PUNTUACIONES



Arcade

TECMO (ATARI CORP.)

Nº jugadores: 1 o 2

Dificultad: Ninguna

Nº Continuaciones: 2

Nº de fases: 4



88



La agilidad del protagonista



89



Quizá sea demasiado fácil.



83

85

LO MAS
NUEVO



WONDER Boy

¡Qué maravilla de muchacho!

a mejor y más genuina aventura de nuestro popular personajillo llega con renovadas fuerzas a nuestra nueva compañera de aventuras Game Gear.

La novia de nuestro amigo Wonder Boy ha sido capturada por Arbols, el gambero de los bosques, mientras bebía plácidamente a la orilla de un cristalino río. Por suerte, los gritos llegaron al pueblo de Wonder situado a varias leguas al este, ¡vaya gritos que daba la moza!

Nuestro héroe ha salido disparado en busca del repugnante pilleulo y atravesará valles, ríos y montañas hasta que logre salvar a su chica.

A través de diez extensas áreas con bosques, mares, castillos y cavernas encontrarás cientos de peligros móviles e inmóviles que harán todo lo posible por convertir tu intento de rescatar a Tanya en sólo eso.

¡Ánimo Wonder!



The Elf

Este Wonder Boy de la Game Gear es exactamente la recreativa que le dio vida y que ya nos sorprendiera por su calidad en la versión para la Master. Todos los enemigos, objetos, bonus y demás de la versión original están incluidos en esta versión portátil.

Los gráficos de este Wonder Boy son super graciosos y están perfectamente acompañados por un suave y precioso preciso scroll. Además contando con que el juego tiene unos cuarenta niveles, a diversion te tenemos asegurada para rato.

S quieras que la diversion te acompañe en cualquier momento y lugar, ve a tu tienda favorita y consigue este Wonder Boy ya.



HOBBY

J.L. "Skywalker"

Es necesario que así fuera. Una máquina Sega era impensable que no contara en sus cartucheras filas con el chico maravilloso y todo su corte de enemigos inmundos para formar un juego antológico, de altos niveles nostálgicos, y de diversión descaradamente cariñosa.

Pero si importante es su personaje, más lo son aún los gráficos, simpáticos y muy bien realizados, las melodías y efectos sonoros y la jugabilidad que, indefectiblemente, lleva a una adicción monumental.

Un clásico de las Coin-op que podrás portar a la siempre amada, deseada y vilmente leal por medio mundo mientras intentas rescatar a la novia maravillosa.

LAS PUNTUACIONES



SEGA

Nº jugadores: 1

Dificultad: Más que difícil, largo.

Nº continuaciones: infinitas

Nº de fases: 10



38



Su parecido con la recreativa. La adicción.



76



Empezar el nivel desde el principio cuando te quitan las tres vidas.



92



89

LO MAS

NUEVO

GP
MONACO

GAME GEAR

HOBBY

Nikito
Nipongo

Si había que hacer un juego de Fórmula 1 para la recién nacida de Sega, desde luego no podía haber sacado otro mejor.

De todos es conocido que esto de las carreras de coches es uno de los temas de más éxito en todo el mundo, por lo que para no defraudar a millones de usuarios consoladores había que poner toda la carne en el asador, o mejor dicho, la gasolina en el carburador.

G. P. Mónaco no sólo no va a desilusionar ni al más exigente de los expertos, si no que además va a seguir creando afición, y mucha. Unos gráficos de "chapeau" y un movimiento fino en tu colección.

¿Qué no quieres? Entonces para qué te has comprado una Game Gear?



HOBBY

J.L.
"Skywalker"

Basado en el Monaco GP de la Master System se nos presenta ahora esta versión para la tráiler y llevable de Sega, la cual intentará que corras el doble que tu padre mientras va a la pizzería en vuestro R-19.

Los gráficos no son de celebración, pero sí de calidad y destaca sobre manera la suavidad de movimientos, muy importantes en un juego de este tipo.

El resultado es una muy alta jugabilidad gracias a la cual no pararás de correr hasta hacerlos con el campeonato del mundo en unos trescientos treinta y tres intentos.

Llegados a este punto tu Game Gear puede convertirse en un nido de adicción.

RUEDAS DE FUEGO

E

I gran premio estaba a punto de comenzar y ya se oía el atronador rugido de los motores.

Todos los coches de la casa Tarugillo se encontraba en la última línea de la parrilla y según palabras de su máximo responsable "...no perdemos aúns las esperanzas, pues mientras las haya, es que hay vida". Con esta claridad y fluidez de pensamientos se inició el GP para los del Tarugo Team, que haciendo bueno el refrán de que "El que mucho abarca mal acaba" tuvieron que abandonar su intento de controlar cabeza, centro y cola de la carrera.

Ante semejante derrota, el director del equipo decidió darles unas largas vacaciones a sus pilotos oficiales.

Ahora parece que anda buscando savia nueva. ¿Te apuntas?

LAS PUNTUACIONES



SEGA

Nº jugadores: 1 ó 2

Dificultad: La justa.

Nº continuaciones: 6

Nº de fases: 5

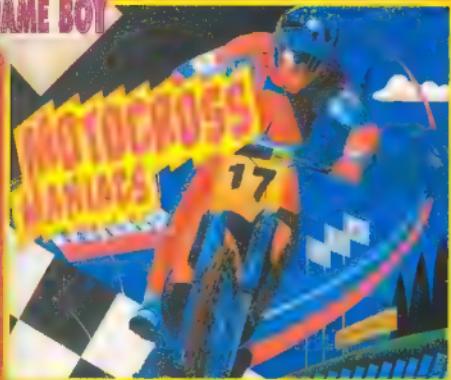


La suavidad de movimientos.

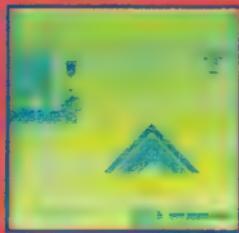
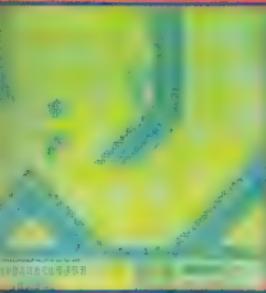
El control del bolido las primeras partidas.



GAME BOY



LOOPINGS Y CAMINOS DE CABRAS



HOBBY

Giancarlo Vialli

La mera competición es sólo una parte del juego de los maníacos de las motos. El resto se divide en simpatía, diversión y detalles fríamente imaginativos como la torta colina abajo que se da nuestro piloto o la forma tan gallarda con que se limpia el trasero y se levanta. Y es que, hoy día, son más importantes los graciosos de humor que el scroll sensacional y los asombrosos gráficos.

O al menos más valiosos, porque todos sabemos para lo que fue diseñada esta consola -buscá la diversión- y os aseguramos que el juego encaja perfectamente en el guión.

Claro que es posible que tanta simpleza pueda desconcertar a jugadores exquisitos y cerdos. Para mí es un acierto.

A

que se dificulta al máximo la competición, no se pueden hacer sobre una moto, competencias de velocidad, de resistencia, de velocidad y ligero, o de saltos incontrolados de la luna o de los focos de algún gigantesco palacio de deportes. En España sabemos mucho sobre cada una de estas competencias de todo lo que un amante de la motocicleta puede desear, desde campañas energuménas que se pierden en la arena de la arena del sonido.

Entonces es el mundo Tambores de la Game Boy, una máquina que se resume en pocas palabras: una pequeña moto de cuatro ruedas que recorre 16 circuitos llenos de baches, altas y bajas, vueltas y revueltas, saltos y remontadas, en un mundo de arena y semidesiertos de arena infinita y sin fin.

HOBBY

Nikito
Nipongo

Ráximo frenético e imparables ansias de avanzar son los términos con los que mejor puedo definir este cartucho de temida apariencia y explosivo contenido.

No sé porqué será, pero en cuanto esta diminuta moto de tres por cuatro pixels se pone en marcha, hasta el más olvidado de tus músculos empieza a vibrar de una forma que sólo se puede parar con un oportuno galopón o un vuelco en el más arrasador de los "loopings".

Y esta es precisamente la gracia del juego: que te tiene en tensión en todo momento mientras intentas evitar los múltiples obstáculos que se te van presentado en forma de rampas, totemes, baches y demás artificios de incordio. Recomendado para quienes gustan de las emociones fuertes. Debiluchos abstenerse.

LAS PUNTUACIONES



Deportivo

TAITO

Nº jugadores: 1 ó 2

Dificultad: bastante duriilo

Nº Continuaciones: por

tiempo

Nº de fases: 8 circuitos



60



El sentido del humor y el ritmo.



70



El escaso atractivo visual.



70

70

LO MAS NUEVO

MEGADRIVE

BLOCK OUT

Hola, soy tu amigo Blocker y quiero decirte algo. Si algún día quieras visitar Blocktown, no tienes más que decírmelo y estaré encantado de enseñarte mi bonita ciudad y a todos los amigos que allí tengo. Porque en Blocktown todos somos compañeros, y siempre estamos juntos jugando al Block Out.

¿Qué no sabes lo que es?, no te preocupes porque ahora te lo explico.

El juego consiste en que nos tiran a un profundo pozo, y según vamos cayendo podemos girar sobre nosotros mismos y tomar diferentes posturas con el fin de encajarnos con los amigos que ya están en el fondo del pozo. El rollo del asunto consiste en formar entre todos planos completos, sin dejar ningún hueco vacío entre medias.

El Block Out te permite que diseñes el tamaño del área de juego a tu gusto y conveniencia. Se puede modificar la profundidad y el ancho y largo de la cuadrícula por donde luego caeremos hacia el fondo.

También puedes elegir el tipo de amigos con los que vas a jugar. Estos pueden estar formados por

amigos y enemigos.

HOBBY
CONSOLA

J.L "Skywalker"
A tope de sentido tridimensional deberás encontrar si quieras desafiar a tu diecisésiblera consola o al amigo "sparring" elegido convenientemente. Hablando de lo que nos interesa, os diré que este Block Out tiene buenos gráficos 3D y la verdad es que la suavidad de los movimientos es sensacional, aunque ello no evitara que al principio os hagáis la consola un lío y en vez de rotar la figura hacia el lado que queráis lo hagáis justamente hacia el que os fastidia la partida. Gajes del oficio.

El sonido del juego no es en 3D pero está bien y los efectos especiales acompañan lo suyo.

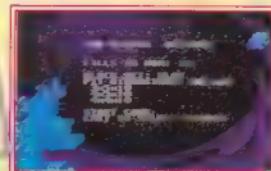
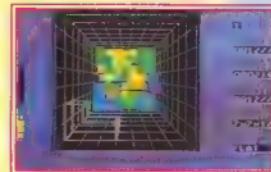
La adicción es altísima y os enganchará desde la primera hasta la última ficha, llegando al "sumum" en la opción de dos jugadores. Será en estos momentos de dura competición en los que volverán a renacer los viejos rencores en forma de propósitos obscenos con tintes de dramatismo contenido.

En fin, un ficho-game que si no explota al máximo las posibilidades de la máquina es porque no lo necesita. Especialmente diseñado para cabezas cuadradas, licenciados en ciencias exactas y filósofos del ladrillo móvil sin ningún tipo de limitación técnica.

Consoleros con vértigo abstenerse.



Cada plano tiene un color distinto. Si ves toga la pantalla de los mismos colores llevas bien la cosa. Pero si aquello parece la paleta de un pintor loco, macho, lo tienes claro.



Las posibilidades que nos ofrece nuestra super Mega Drive parecen no tener fin. Para quién guste de darle al coco en lugar de al gatillo se presenta este genial Block Out, con el que la diversión está garantizada.

diferente número de cubos, desde 1 hasta 5. En el modo "Flat", obtendrás amigos de uno a cuatro cubos; te recomiendo que empieces con este sistema para que todo te resulte más sencillo. En el modo "Basic", los jugadores están formados por tres o cuatro cubos y en modo "Extended" tendrás a tu disposición las 41 figuras que se pueden formar desde un simple cubo hasta extraños y enrevesados colegas de cinco porciones.

Y por si fuera poco a veces jugamos en dos pozos a la vez, lo cual le da mucha más emoción al asunto.

Ahora que sabes de qué va el Block Out, ¿te importaría hechar una partida conmigo y con las otras piezas?

Espero que tu cuerpo sea fácil de encajar.

Un tetris a vista de pájaro

HOBBY

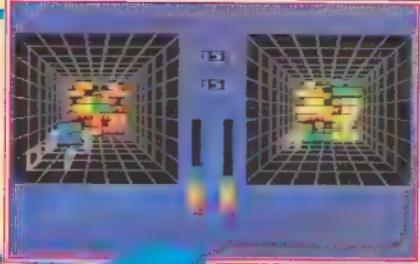
Nikito
Nipongo

Aunque nunca me han llamado excesivamente la atención este tipo de juegos en los que no tenemos que disparar a ninguna nave alienígena, luchar contra ningún ninja, ni pegarle un tiro a algún que otro esbirro de turno, he de reconocer que con este Block Out lo he pasado en grande. Es posible que cuando te pongas a jugar te hagas un pequeño lío con los controles, pero verás como poco a poco le vas cogiendo el tranquillo a lo de girar los bloques y cuando quieras darte cuenta serás un maestro en esto de encajar mamotrenos.

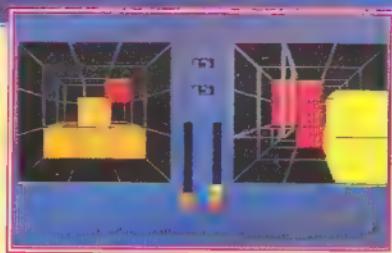
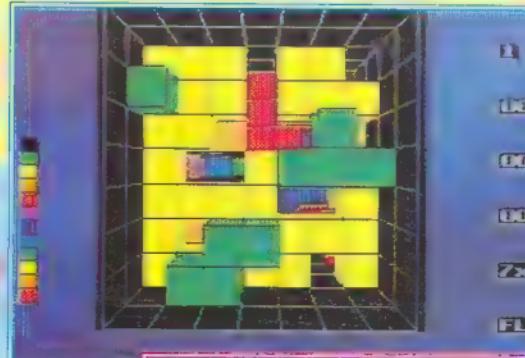
Y es que el jueguito, aunque sencillo, resulta bastante entretenido y es de esos típicos con los que te puedes tirar diecisiete horas seguidas, mientras tu hermano te mira con cara de asesino esperando que acabes de una vez (afortunadamente además pueden participar dos jugadores al mismo tiempo).

Por si fuera poco, puedes modificar bastantes cosas del juego, por lo que si te aburres te lo pones un poco más complicado y ya puedes seguir otros quince días sin parar.

Yá era hora de que sacaran un juego de este tipo para la Megadrive, porque ya estábamos un poco cansados de disparar contra naves alienígenas, de luchar contra ninjas y de pegarle tiros a los esbirros de turno.



Una de las cosas más divertidas que tiene este Block Out es que permite que juegues dos consolas a la vez.



LAS PUNTUACIONES



Inteligencia

ELECTRONIC ARTS

Nº jugadores: 1 ó 2

Nº de fases: 10

Dificultad: Tan variable como las piezas



La adicción.
La modalidad de dos jugadores.



El control es difícil al principio.



70



65



91

82

LO MAS

NUEVO



SHINOBI

MAS MÍTICO QUE NUNCA

o. Musashi está preparado para su más peligrosa misión. La ciudad de Neo ha sido invadida por las fuerzas diabólicas y los ninjas que fueron enviados para acabar con ellas, han sido secuestrados por el enemigo. Las cosas no podían estar peor. Tendrás que visitar cinco zonas plagadas de miserables enemigos: la ciudad, el puerto, el valle, los bosques, y el refugio secreto del malo. Al final de cada zona, menos en la quinta, rescatarás a uno de los ninjas confinados, el cual se unirá a ti en tu lucha contra el mal.

Cada uno tiene sus propias características y lanzar shurikens, saltar muy alto... Tendrás que utilizar sabiamente a cada ninja en la situación apropiada a sus capacidades.

El panorama no es muy alegre Joe, pero sabemos que tú y tus cuatro nuevos compañeros terminarás a terminar con la tiranía de Thundro.

Que la magia del Ninjitsu te acompañe.

HOBBY

J.L. "Skywalker"

No podía ser de otra manera, el ninja más famoso de Sega tenía que vivir alguna aventura en la menor de las consolas si no jamás habría sido considerada oficialmente como parte integrante de la gran familia nipona.

Hechar de gráficos, scrolls, movimientos, efectos sonoros, melodías y jugabilidad sería repetir una única palabra: sensacional. Por ello nos abstendremos de hacerlo y te dejaremos a ti que descubras, a través de una bestial adicción maníaca que se puede mutar en caballero andante, todas las maravillas que hay ocultas tras la pantalla.

En fin, una nueva aventura del Shinobi que te hará perder el sueño y hasta el autobús.



HOBBY

The Elf

Parece mentira las cosas que puede hacer esta mini consola, ¡vaya presentación al más puro estilo recreativo se han montado los muchachos de Sega, y vaya derroche de calidad que han hecho para crear esta quinta parte del popular y mítico Shinobi!

Los gráficos y el scroll merecen un sobresaliente alto y cuando vayas descubrirlo encajará bien con tu colección. Los niveles de dificultad de niveles de niveles que son totalmente espectaculares. ¡Además vas a poder elegir la fase en la que empezar! Vamos, que no se te pueden poner ni una pega a este pequeño cartucho. Si quieres comprobar lo que es capaz de hacer tu Game Gear, cons que este cartucho o antes posible, no sea que Shinobi se enfade y...

LAS PUNTUACIONES



SEGA

Nº jugadores: 1

Dificultad: Toda la que se merece.

Nº Continuaciones: 3

Nº de fases: 1



93



Todo lo que rodea a este magnífico juego.



92



Empezar en el mismo nivel cuando pierdes las vidas.



94

92

HOBBY

The Elf

¡Increíble! Este Checkered Flag es el mejor juego de coches que puedes encontrar para una consola. Su suavidad, rapidez y realismo van a dejar pegados al asiento. Digitalizaciones y sonidos sorprendentes aparte, el cartucho posee muchísimas opciones: puedes escoger dieciocho circuitos, número de oponentes, práctica, número de vueltas, cambio de marchas automático o manual, piloto femenino o masculino e incluso, atentos, el color de nuestro veloz coche.

Merece la pena comprar la Lynx aunque sólo sea para tener este juego, con esto está dicho todo.

Más que recomendable.

CHECKERED FLAG

Días de relámpagos y Lynx

HOBBY

Giancarlo Vialli

Como encendido foro de los programas de coches, obo admitir que me ha sorprendido agradablemente la edición de un cartucho que me recordara viejos tiempos. En mi época de piloto de Spectrum jamás terminé de acostumbrarme a la brusquedad y lentitud de movimientos de mi Ferrari V12XJ, aunque nunca experimenté mayor sensación de aplomo y placer. En mis incursiones experimentales con el prototipo de Lynx, he descubierto que una máquina portátil puede superar en gráficos movilidad y sensación de realismo a cualquier ordenador que se le ponga por delante. En Checkered Flag, desde luego, la sensación de realismo es total y la diversión, garantizada.

M

Invitas a los espectadores hacer noche sobre la arena del circuito y el asfalto siendo las inconveniencias del circuito humano, la élite de los cacharros que inventó un tal Ford, para colocarse bajo la bandera a cuadros. Y aunque no es posible que para la última generación de jugadores consoladores de la bandera significue poco, lo cierto es que a más de uno le traerá un montón de añoranzas y recuerdos. Checkered Flag fue el primer y más genuino juego de carreras de coches que pasó por ordenador, a la pantalla grande.

Pero las cosas han avanzado mucho. Los motores tienen ahora demasiadas válvulas y turbos como para contarlos y además se fabrican con materiales espaciales -también especiales- que hacen ligeros y permiten cortar el aire. Las pistas son igualmente más sofisticadas. Si en el más lejano Lynx se han llenado de colores y de precisión, es decir que la carretera es siempre visible y contrastable, y además podrás elegir una gran variedad de escenarios sorprendentes.



LAS PUNTUACIONES



TECMO (ATARI CORP.)

Nº Continuaciones: 0

Nº jugadores: 1

Nº de fases: 18

Dificultad: Experiencia y nervios.



83



Realismo rápido.



83



No se me ocurre nada.



90

91



LASERS & PHASERS

GAME BOY

Batman

Seguramente os habréis quedado con ganas de escuchar todas las soberbias piezas musicales que componen este genial juego. Pues aquí venimos en vuestra ayuda y os vamos a resolver tan sonoro entuerto. Tomad nota.

En la pantalla principal presionar la **diagonal superior derecha** y luego el botón de **start**. Aparecerá "Sound Test" y sólo tendrás que mover arriba y abajo para seleccionar los sonidos del juego.

NINTENDO

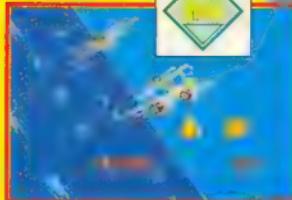
Bubble Bobble

Quieres jugar a Super Bubble Bobble?. Utiliza este código secreto y verás lo que sucede: **DDIJI**. Si además deseas jugar en cualquier nivel, mete la clave **DDFFI**, y con los disparadores selecciona el que más te guste.



Afterburner

Os gustaría tener la gran ventaja de poder continuar después de haber perdido el último de vuestros aviones?. Nos lo imaginábamos. Cuando aparezca el odiado mensaje "Game Over" en pantalla, presionar **arriba** y los **dos disparos**. Tendrás la oportunidad de continuar dos veces la partida en el punto que la dejaste. ¡Ah, y que no se te olvide despegar!



Shinobi

¡Vale, Jef, seguro que alguno de vosotros daría parte de su fortuna por este truco. En fin, vamos a ser buenos y no os vamos a pedir tanto, con que prestéis atención nos daremos por satisfechos. Agarraos a la silla que ahí va. Cuando veáis en pantalla la cara de nuestro protagonista, mantened pulsados **abajo** y el **botón 2**, ¡Tachán! podréis elegir nivel y escena rotando los números. Buena suerte.



Mickey Mouse Castle (II) Ilusiones

Hasta Mickey Mouse se ha sentido cautivado por el mundo de los chps, por lo que no es de extrañar que el resto de personaje de Disney estén buscando como locos un lugar en el elenco de los Chachi-games. Ahora, y para que no os quejéis, traemos un Top Secret Disneyano de su parte. Si queréis seleccionar el nivel de juego en el que comenzar, tendréis que pulsar, todos a la vez, los botones **A**, **B** y **C** además de el de **START**. Si necesitáis más dedos podéis utilizar la pata del perro.

GAME BOY

TELEVISION
Teenage Mutant Ninja Turtles

Apesar de ahora la energía de nuestras asombrosas tortugas podrá ser repuesta al completo con este sencillo procedimiento. Simplemente presiona **pausa** y después

arriba, arriba, abajo, abajo, Izquierda, derecha, Izquierda, derecha, disparo **B** y **A**.

Este truco solo se puede usar una vez por partida.



BEST
DOSAGE

Os apetece a una buena dosis de inmunidad para este emocionante **Lego**?

Pues lo sentimos mucho pero no sabemos como se consigue. Lo que sí os vamos a proporcionar es un truco para obtener la nada despreciable cifra de 64 vidas; vamos, que hay que ser un poco torpón para no acabar el juego de esta forma. En la pantalla de presentación presiona **B**, **A**, **abajo**, **arriba**, **abajo** y **arriba**, todo esto en el pad 2. Ahora pulsa **start** en el pad 1 y obtendrás el doble número de vidas.



LASERS & PHASERS

Bomber Raid

Afterburner II

Sabes que el combate te explico, podrás aumentar tus misiles a ciento y pico, bueno, bueno, dejémoslo de pareados y vamos a la grúa. Para aumentar nuestro arsenal de

misiles presiona el botón:

Stage 5: 16: Derecha/Botón:

Stage 9: 19: Izquierda/Botón:

Stage 10: Derecha/Botón:



Duck Tales (Pato Aventuras)

Sí te apasiona encontrar fases secretas en los juegos, prepárate para

lo que viene ahora. Localiza la plataforma de lanzamiento McQuack y sitúate en ella solo cuando el quinto dígito de tu marcador sea un siete, esto te va a permitir poder acceder a un nivel de bonus secreto. Seguro que el tío Gilito se pone como loco.



Electrocop

La lista de claves que te permitirán abrir todas las puertas y sentirte como un electrocop por su casa son:

NIVEL	PUERTA	CÓDIGO
1	1	73
1	2	74
1	3	743
2	1	87
2	2	09
3	1	34
3	2	10
3	3	36
3	4	95
3	5	94
4	1	94
4	1	68
4	2	82
4	3	73
4	4	42
5	5	12
5	6	74
5	7	65
5	8	65
5	2	65
6	1	21
6	2	24
6	1	98
7	1	70
7	2	92
7	3	02
7	4	26
7	5	75
7	6	57
7	7	98
7	8	98
7	9	01
8	1	87
8	1	87
12	2	443

Yo dispara, tu dispara, el dispara, nosotros..., esto, jejem, casi me vuelvo loco con tanto disparo. Para que no os volvais locos por no pasar de nivel, ahí va eso. En la pantalla de presentación y utilizando el pad 2 mantén presionados la diagonal superior izquierda y ambos disparos. En el, pad 1, presiona el botón 1 o 2 un par de veces. ¡Ya podrás elegir nivel, intrépido piloto!!!.

Gain Ground



Conquistar tierras nunca fué tan fácil, bueno, sobre todo con este truco. Con la consola apagada, mete el cartucho y mantén pulsados ambos disparadores.

Ahora enciéndela y pulsa arriba muy rápidamente. Aunque parezca que el juego comienza normal, pronto la pantalla cambiará a color blanco y se activará el truco, que te permitirá seleccionar cualquier nivel y obtener vidas infinitas.



LASERS & PHASERS



Double Dragon II



Si y Y Jimmy lo tienen ahora más fácil. Si juegas en modo de un jugador y mujeres en cualquiera de los tres niveles, presiona arriba, derecha, abajo, izquierda, A y B en la pantalla de Game Over. Ahora podrás continuar luchando.

Si comienzas en modo dos jugadores, cuando Jimmy sea golpeado y pierda una vida, Billy la ganará. De esta forma empezarás la partida con siete vidas.



Moonwalker

Con este truco evitaremos que destrocéis los sillones de vuestras casas cuando, eufóricos, intentéis emular los espectaculares giros de Michael Jackson. Se trata de poder elegir el nivel en el que comenzar a jugar.

En principio debéis conectar vuestro pad de control en el Port 2, encender vuestra Mega Drive y esperar a que aparezca el logotipo de SEGA para pulsar

Arriba/Izquierda además del botón A. Inmediatamente

haced lo propio con START. Conectando el otro pad en el Port 1 seleccionaremos el número de jugadores, apareciendo en la pantalla, nada más iniciado el juego, una leyenda: LEVEL 1. S. en ese momento pulsáis Izquierda o Derecha designaréis el nivel en el que iniciar la partida.



Altered Beast

Más trucos para juegos bestiales. Si quieras que tu energía no disminuya tan rápido pulsa a la vez en la pantalla de presentación la diagonal izquierda-arriba y los dos disparadores.

También os vamos a desvelar las cuatro formas posibles de continuar en este juego: Diagonal izquierda-arriba mas los dos disparadores.

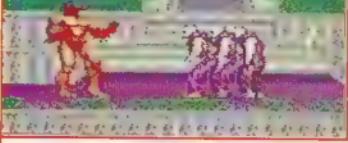
Diagonal izquierda-abajo mas los disparadores

Diagonal derecha-arriba y los disparadores

Diagonal derecha-abajo y de nuevo los disparadores.



8680 HI-SCORE



Plane Dismount

Si no eres demasiado hábil en este juego, prueba los siguientes códigos que te permitirán acceder a niveles más avanzados: NIVEL 5: HAHA NIVEL 9: GRIN NIVEL 13: REAP NIVEL 17: SEED NIVEL 21: GROW NIVEL 25: TALL NIVEL 29: YALI



Aztec Adventure

Si queréis ayudar a Nino en su peligrosa aventura debéis ser rápidos y precisos para ejecutar este truco. Cuando salga el pergamo cerrado presionar arriba cinco veces. Luego veréis a Nino lanzar dinero a los personajes, pulsar derecha tres veces. Ya por último Nino caminará a la derecha, presionar izquierda y abajo. Observaréis que aparece la cara de nuestro protagonista junto al pergamo. Bajo dicha cabeza hay dos números, que podréis modificar mediante el pad de vuestra consola y que os permitirán jugar en el nivel que deseáis.



GAME BOY

Tremendamente bueno, pero también tremendamente difícil este juego para la Game Boy. Pero para eso estamos nosotros, para facilitaros la tarea. Estos códigos que os presentamos a continuación sirven para conseguir nuevas armas, talismanes, objetos y también para empezar en cualquiera de las secciones: B44Y 5S18 T6Y5 Y5EH

HRTD HKFQ CK4I RPIM BGCG D7G5 9Q7Y ITSN OQUE 5WEA

Los códigos están en orden.

**Llegó lo más
esperado de
Nintendo**



Ghouls'n Ghosts



Sir Arthur se va a poner como loco cuando le digáis este truco que os va a permitir nada más y nada menos que elegir la fase en la que deseéis jugar en este terrorífico megajuego de Sega.

Cuando aparezca el símbolo de Ghouls'n Ghosts presiona arriba, abajo, izquierda y derecha y oírás un sonido agudo. Ahora presiona la dirección que quieras en el control pad y pulsa Start dos veces.

A continuación os damos las direcciones con su nivel correspondiente: Arriba, arriba-derecha y arriba izquierda, pulsa start dos veces:nivel 2 Abajo y abajo-izquierda mas start dos veces:nivel 3 Izquierda y start dos veces:nivel 4 Derecha mas dos veces start:nivel 5 Si queréis empezar en la mitad de cada nivel, solo tenéis que hacer todo lo de antes pero con el botón A pulsado.

Además si queréis ver al monstruo final, a Loki en persona, pulsad abajo derecha y, como ya sabéis, dos veces start.



Para poder continuar todas las veces que hagan falta en este sorprendente juego, sólo tenéis que pulsar, cuando hayais muerto, los dos botones de disparo (como si fuerais a usar la magia). A ver quién es el guapo que no se lo termina ahora.



Shadow Dancer

Os voy a revelar, pequeños consoleros, un secreto para poder practicar el juego en cualquiera de sus niveles. En la pantalla del título presionar los tres botones (A, B, C), y después START e inmediatamente leeréis un mensaje "START/OPTIONS/PRACTICE". Seleccionando la última opción tendremos la posibilidad de elegir la fase donde iniciar la Mega-partida.



Rastan



Truxton

Un viejo amigo GAMEador me dijo una vez que la cantidad de terreno a recorrer en una guerra espacial era directamente proporcional a la altura tecnológica de los ingenios que actúan, e inversamente proporcional a la edad mental de sus participantes. El truco es muy sencillo y sirve para alargar la acción de la bomba.

Cuando os encontreis agobiados de MEGA malos accionar el botón de la gran bomba y pulsa, inmediatamente, START dos veces. De esta manera, y repitiendo cada vez que sea necesario, conseguiremos acabar con un número mayor de enemigos

Dicen las antiguas leyendas, que en la espada de fuego de nuestro héroe se encuentra grabada una misteriosa inscripción, la cual dice: "Cuando veas aparecer el logotipo de Sega presiona la diagonal abajo-izquierda junto con los dos disparos. Observarás que el título del juego aparece azul en vez de naranja, esto significa que dispondremos de infinitas vidas". La leyenda añade que un verdadero héroe no debe utilizar esos trucos, pero como se trata de luchar contra el mal, todo vale, y si no que se lo preguntan a Rastan.

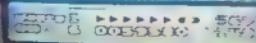
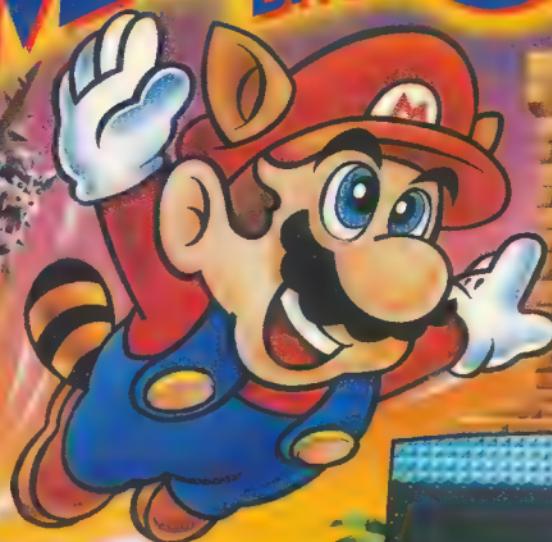
Vuelve la estrella

de **Nintendo®**

ENTERTAINMENT SYSTEM™

SUPER MARIO BROS. 3

La mayor y
más excitante
aventura de
MARIO BROS.™
jamás
realizada!



DISTRIBUIDOR
AUTORIZADO POR
NINTENDO PARA ESPAÑA

SPACO, S.A.

CL. 2000 97
C. 32-24

LASERS & PHASERS



Choplifter

Mediante este interesante truco te podrás pasear por cualquiera de los seis niveles que componen este adictivo arcade. Sólo tendrás que hacer lo siguiente: en la primera pantalla de presentación pulsa arriba, abajo, izquierda, derecha y el botón 1. Aparecerá otra pantalla, ahora presiona el botón 1, aparecerán las palabras "See et Round 1". Los números rotarán del 1 al 6; cuando elijas el nivel que más gordo te caiga, pulsa start.



Enduro Racer

Iooooooooom!!!, si no quieres caerte de la moto, prueba ya mismo este truco: cuando estás en la pantalla de presentación, pulsa arriba, abajo, izquierda y derecha. Comprobarás que un pequeño número aparece a la derecha de la pantalla; si ahora mueves el pad hacia arriba podrás elegir el nivel que quieras de entre los diez disponibles. Que la suerte del dios Harley te acompañe.

Probotector



J A que son insuficientes las tres vidas de las que disponemos en cada partida de este jueguecito?.

Por supuesto que sí, y si alguien opina lo contrario, que nos llame por teléfono y le regalaremos una corona de laureles.

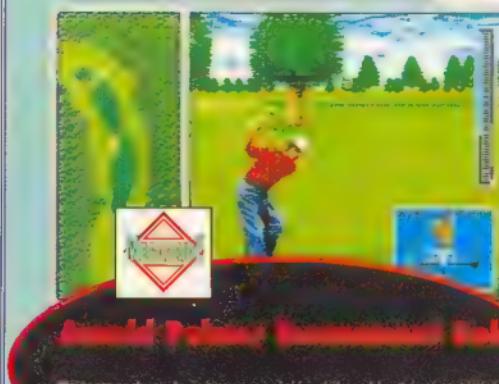
Pero para el resto de los mortales, vamos a multiplicar esas vidas por diez. Con treinta cosa cambia, ¿a que sí?.

Con sólo pulsar durante la pantalla de menú, arriba dos veces, abajo dos veces, izquierda, derecha, botón B, botón A y start vais a disfrutar como locos con este juegazo.

The Revenge Of Shinobi

Si estás como loco por obtener Shurikens infinitos, no te preocupes, que para eso estamos aquí los sabelotodo de Hobby Consolas. Simple: has de poner los shurikens a doble

cero en la pantalla de selección. Si esperas unos 30 seg. comenzarás a oír una melodía y a ver cómo el doble cero se convierte en el símbolo matemático de infinito. En ese momento pulsa START. ¿Fácil, no?



Acceder a la primera posición del ranking con una paga de 310000\$ has de teclear esta clave de acceso:
BsDVy0YvoKakLkdeXXlGOGz6QgYkg0A542e



Solomon's Key

Un pequeño truco. Si en el nivel tres creáis un bloque en la esquina superior derecha y luego lo destruís, misteriosamente obtendréis una vida.

NOTA ¿Pero a qué estás esperando? ¿Pero qué hacéis que no nos estás mandando ya los trucos que habéis descubierto? ¿Es que nos queréis recibir una sorpresa por enviarlos vuestros descubrimientos? Bueno, pues vosotros os lo perdéis

Ghostbusters



Si os gustaría conseguir grandes cantidades de dinero con el único límite de vuestra avaricia, sólo tenéis que ir a una caja fuerte que contenga dinero y cogerlo. En ese momento saís del edificio y volvés a entrar, para volver a ir hasta la misma caja fuerte y ver, ¡oh mierda!, que el dinero sigue allí.



Rad Racer



Qué pasada de juego, y encima tridimensional. A que no habéis visto, amigos míos, todos los niveles, ocho para ser exactos?

Pues manos a la obra y a probar este Mega truco. Presionar start en la elección de coches y observar el marcador de velocidad en la demo. Si pulsáis el botón B observaréis que dicho marcador se incrementa en dos porciones. Cada doble porción que aumentéis, un avión os embolsáis p' al cuerpo.

Cuando hayáis elegido uno, presionar diagonal arriba-derecha y start simultáneamente. ¡Mola, no?



Double Dragon

Otro truco para un juego de lujo. A más de uno se le estará cayendo la baba en estos momentos. Pues atentos, muchachos, que nuestros amigos Billy y Jimmy Lee podrán disponer desde hoy mismo de vidas ilimitadas. No, no os preocupéis porque encima el truco es facilísimo de llevar a cabo. Eso sí, deberás llegar al cuarto nivel para poder ejecutarlo. Nada más empezar el nivel, haz entre veinte y treinta **reverse kicks**. A partir de ahora tendrás todo un arsenal de hombres para luchar.



003842

Solar Jetman

Seguro que más de uno se ha quedado estancado en los primeros planetas de este genial juego y no logra visitar ninguno más. Pues ahora os vamos a dar los passwords

para que podáis jugar en los planetas siete y nueve. Aquí están:

Planeta 7: **DNDGPHHBRXHB** Planeta 9: **DMGZNDKBLGLHB**

Ya podéis visitar aquellos planetas que probablemente no hubierais podido ver de otra forma, porque el jueguecito es tan bueno como difícil.

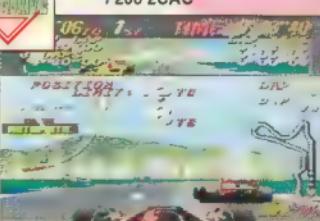
Forgotten Worlds

Para conseguir vidas infinitas con dos control pad debéis conectar ambos e iniciar el juego en el modo de un jugador. Antes de que el jugador que controláis muera, pulsar start en el otro pad de control, continuando así con el segundo personaje.



GP Monaco

- Imaginamos que escasas han sido las ocasiones en que has liderado este consolero campeonato del mundo, por lo que, para menguar esa frustración, te presentamos una clave, en forma de argucia carroñera, que te transportará hasta la última prueba como virtual vencedor del mundial de velocidad. Esta es la clave:
- 0Q76 2ILM F200 0000 0010
- H10F B324 5D76 CA89
- EGC1 0000 0002 0000 0000
- F200 2CAC



EN CARTEL

SUPER MARIO BROS

¡Qué grande eres Mario!

A

lo lejos se podía divisar una gran fortaleza. Era la guarida del perverso rey Koopa. Mario miró hacia atrás, lanzó un sonoro suspiro y se encamino hacia su destino final. Mientras, en una de las lúgubres mazmorras del castillo, un suave lamento rasgaba los



siniestros y oscuros pasadizos.

La princesa Toadstool yacía en el suelo de su prisión llorando amargamente: el Reino del Champiñón había caído bajo la tiranía de la tortuga Koopa. Bueno, no hay problema, que para eso está



nuestro amigo Mario, y si no, que no se las vaya dando por ahí de héroe. Estás ante uno de los juegos más populares, por no decir el que más, de la historia de las consolas. Y la verdad es que ese título se lo ha ganado a pulso. Los gráficos y los escenarios son super



Una de las mayores ventajas para este super juego de plataformas la obtendrás comenzando campeones, pues el tamaño de Mario aumentará a lo bestia



simpáticos y sencillos. El movimiento de nuestro personaje es super ágil y el mapeado de lo más extenso que hemos podido ver.

¿Alguna cosa más? Sí, que la adicción es el punto mega-fuerte del programa y sin duda es el clásico por excelencia de los juegos de plataformas.

Mientras hacíamos este comentario seguro que Mario ya habrá rescatado a la princesita. Y es que no hay aventura que se le resista. Este Mario es genial.

GRAFICOS	84
SONIDO	80
JUGABILIDAD	90
TOTAL	87

RYGAR

Salvar la Tierra

Aquí llega Rygar, el defensor del pueblo, de los débiles, de los pensionistas y de los vendedores de alcaparras. Menos mal, porque por enésima vez en lo que va de ola a Tierra está en peligro y habrá que tomar algún tipo de inicial va.

Las cosas están tal que así: hace miles y miles de años las tierras donde vivían tus antepasados fueron conquistadas brutalmente por las fuerzas maléficas. Tu pueblo emigró lejos de allí y se estableció en un apacible y verde valle. Una profecía anuncia que el elegido que poseyera la marca del hechicero, sería el único ser capaz todo para devolver las tierras a quienes pertenecían. Y ese es Rygar, y por supuesto tú vas a guiar sus pasos a través de 23 hostiles

paisajes, cuajados de los bichos más pelmazos que hayas visto jamás.

¡Qué super divertido es este Rygar y qué bien hecho está! Nuestros cansados ojos serán recompensados con un aspecto visual de lo más potente: gráficos que ya quisieran para si consolas de mayor tamaño y un perfecto scroll, que llega a tener a veces hasta tres planos.

De lo mejorcito que se puede encontrar actualmente para Lynx. Diversión garantizada.



GRÁFICOS	84
SONIDO	75
JUGABILIDAD	87
TOTAL	85

DINAMITE DUKE

En batallas y a la loco



A una capa de ozono desaparece por momentos, la humanidad, o lo que queda de ella desaparecerá por completo. Y todo por culpa del doctor Ashe, su retorcida mente llevó a robar los planos que podrían hacer inmune al hombre frente a las radiaciones solares. Y no conforme con eso, pretende construirse un ejército de mutantes para su uso particular. Pero el enloquecido doctor no contaba con Duke Frederick, un veterano guerrero especializado en todo tipo de incursiones.



Bueno, amigo de la violencia, nos encontramos ante una divertida mezcla entre "Cabal" y "Operation Wolf" que hará de tu televisor un completo campo de exterminio. Siete niveles te separan del Malvado doctor, poblados de todo tipo de ingenios militares y soldados adiestrados a base de pan y agua.

Al final de cada fase te verás las caras con enemigos verdes y mantecosos. Aparte de tu ametralladora cuentas con bombas de ketchup radiactivo y también podrás emplear movimientos de lucha cuerpo a cuerpo.

Completo el juego en lo que a acción se refiere. En lo demás es bastante normalito y no aprovecha, ni mucho menos, las posibilidades de la Megadrive.

Pero si lo que buscas es algo para disparar a todo lo que se mueva, con este Dynamite Duke

GRÁFICOS	72
SONIDO	70
JUGABILIDAD	80
TOTAL	73

Con la muerte en los alerones

Era curioso ver en las casas de la Top Gun Academy cómo los cadetes vibraban con los videos de las hazañas del más famoso F-14 Tomcat de la historia: el After Burner. Esas vibraciones orgullosas y patrióticas se veían apagadas cuando al final del reportaje aparecía el respetoso R.I.P. en honor a los héroes caídos, y nunca mejor dicho, desde el cielo.

Ahora se buscaba a dos pilotos para el proyecto After Burner II, ya que el primero tuvo

algún fallo humano: los dos pilotos tuvieron, a la vez y en pleno vuelo, un inexplicable desmayo, cayendo el aparato en la fosa de las Marianas (y, según los científicos, a menos que no se produzca un maremoto no será devuelto a la superficie). La búsqueda continúa, y del After Burner ya sólo queda la leyenda.

De todas maneras los cadetes lo tienen difícil, pues para demostrar su competencia y entrar en el proyecto han de realizar una Hard misión: investigar, secretamente y con



sigilo, las causas del accidente. Para ello, y aquí entráis vosotros, debéis haceros cargo de los mandos del aparato y guiar por el buen camino del Arcade a los neófitos, abriendoles paso a base de misiles y clarividencia divina. Globalmente el juego es sensacional. Y... ¿qué os

vamos a decir que no sepáis de sus sensacionales gráficos, movimientos, sonidos, rapidez, etc., etc...?

Sólo podemos advertiros, por último, que seáis prudentes y que os agarreis bien a la silla y a vuestro Control Pad.

Un verdadero Super-Air-Mega-Game de proporciones estratosféricas y con certificado de Fire de por vida. After Burner nos vemos ¿eh?..



GRAFICOS	93
SONIDO	92
JUGABILIDAD	95
TOTAL	92

DONKEY KONG



El sueño del mono loco

Los gritos de mi novia llegaban desde lo alto de aquel edificio en ruinas. Un siniestro crucijo I egó de las alturas... un barril en llamas venía hacia mí con cara de pocos amgos. No fue gran problema para mí saltar ese pequeño obstáculo.



Pero pronto, docenas de barriles corrían por los andamios mientras los gruñidos del maldito simio, que tenía prisionera a mi amada, retumbaban en mis oídos...

Qué os vamos a decir de este clásico que no sepáis ya. Bueno, para los que lleváis poco en este mundillo consolero haremos una pequeña intro.

Donkey Kong va de saltos, de reflejos, de habilidad suprema, de ahora me agarro a esta cuerda, ahora me tiro a esa plataforma, en fin, de no parar ni un instante de pasártelo pipa.



Un cartucho que puede catalogarse de leyenda viviente, y que cualquier jugón profesional que se precie debe incluir en su juegoteca.

Una bomba, superdivertido y superadicativo, realizado con una técnica un poco simple, pero jugable a tope.

GRAFICOS	65
SONIDO	60
JUGABILIDAD	92
TOTAL	80

Ahora, que Vencer a Mr. BIG,
ya No Encierra Secretos Para Ti...



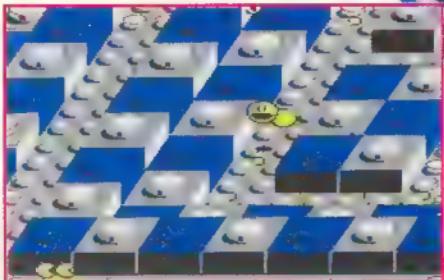
Entre laberintos anda el juego

Unchin, crunchin, strunchin!!!, gruñía nuestro amigo Pac Man mientras recorrió el laberinto a toda velocidad. A lo lejos cuatro fantasmillas de variados colores y cara de mala leva, oteaban el horizonte en busca de nuestro pelotescos ser.

Pocas partículas amarillas separaban a Pac de su ansada salida de aquel insopportable mundo. Por suerte una pildora-superaceleradora apareció en escena, y en un abrir y cerrar de boca, el laberinto quedó totalmente limpio de punititos comestibles. ¡Por fin vamos a otra fase!

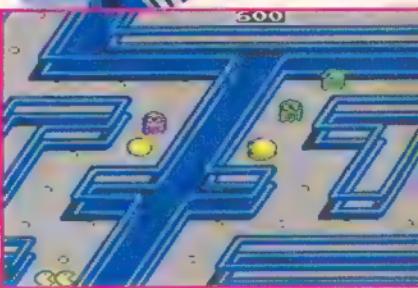
Ya era hora de que el protagonista más famoso de la historia

de los videojuegos se diera un paseo por nuestra consola Sega. Y vaya paseo: se señores, triunfal. Vaya gráficos en tres dimensiones, vaya movimiento suave y super rápido, vaya todo, y es que no se le puede poner ninguna pega a este formidable juego: ultra adictivo y recontrabien hecho. Atómico.



Cuatro extensos y peligrosos mundos repletos de amarillos puntos esperan tu visita, así como una variopinta selección de succulentos manjares que te obsequiarán con grandes cantidades de score.

Hacía tiempo que no veíamos a nuestro Pac Man en una pantalla, y esta nueva visita al mundo de los videojuegos nos ha hecho recordar viejos tiempos. Buenísimo y divertidísimo. Totalmente recomendado para todo tipo de usuarios que busquen altas dosis de diversión. Pac Man, tu lugar está en el Olimpo de los videojuegos.



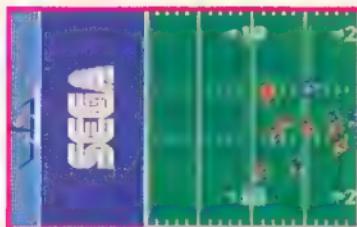
GRAFICOS	85
SONIDO	75
JUGABILIDAD	90
TOTAL	88



JOE MONTANA FOOTBALL

Latex, mentiras y cintas de vendas

Mo cabe duda de que si lo que andas buscando es emular una apasionante final de la Superbowl, has zado en el clavo. En este canuchillo deportivo el sistema de juego es sencillísimo y está lleno de opciones para elegir tácticas de defensa o ataque, cambios de jugadores, y datos sobre todos los movimientos de ambos equipos. Pero aquí no



jugabilidad adiconadora

se queda la cosa, pues los gráficos, aunque pequeños, cumplen perfectísimamente su función haciendo nítidos en cualquier momento de la partida. Amanes melodías y logrados efectos sonoros ambientan durante todo el partido, y si a ello le unimos una

que, aunque depende mucho de lo que te guste el mamporro-deporte, es bastante alta, tenemos, en conjunto, un título de muy alta consideración consolera que a buen seguro os mantendrá pegados a vuestra pantalla hasta que consigáis, por lo menos, 500 touchdowns.

GRAFICOS	68
SONIDO	68
JUGABILIDAD	83

TOTAL 75

...Que Rescataste a MINNIE de las Garras de MIZRABEL...



SEGA

MICKEY MOUSE™

EN
CARTEL

ARROW FLASH



La flecha devastadora

I sindicato de la mafia galáctica y su temido cabecilla Al Caparrone está sembrando el pánico en la galaxia

Alfa Centronics. Un superhéroe como tú no puede desaprovechar esta oportunidad de salvar a la humanidad y restaurar la paz en los universos.

Tu flecha retroalimentada

espera impaciente en el hangar del navepuerto. Cinco terribles zonas aguardan tu llegada, acompañadas por supuesto de hordas y hordas de alienígenas ávidos de mollejas terrestres.

Al final de cada zona un incordiante y mastodóntico enemigo te hará una visita con fines no precisamente

agradables. Y no hace falta decir que la cantidad de veces que debe ser bombardeado, atacado y atormentado es sumamente alta.

Nos encontramos ante un matamarcianos horizontal, adaptado a las posibilidades de



nuestra Megadrive con interesantísimos y espectaculares gráficos, buenos scrols y una jugabilidad hábilmente estudiada para engancharte de principio a fin.

La humanidad entera y todas las criaturas aliadas al paro esperan con los dedos cruzados que la tiranía de Al Caparrone llegue a su fin. Ellos

saben que tú y la flecha relampagueante vais a dar buena cuenta de ellos.

GRAFICOS

80

SONIDO

76

JUGABILIDAD

88

TOTAL

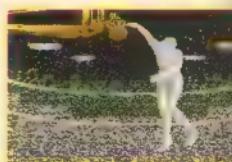
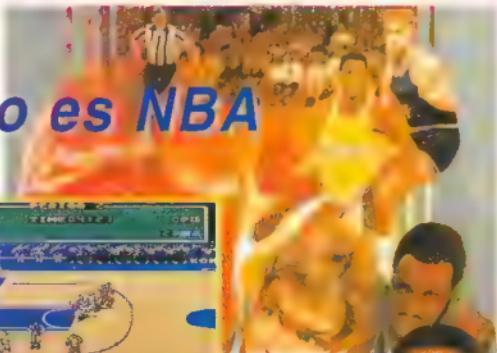
85



N.E.S. DOUBLE DRIBBLE



Esto es NBA



Mientras el público va tomando asiento en las gradas del pabellón, y el chico de las coca-colas se pasea incansable por los huecos que deja la muchedumbre, los diez jugadores que van a disputar la final de la N.B.A. saltan a la pista. Latas, insultos soeces, bufandas y patas de jamón reciben a los contendientes.

En el salto inicial el balón es para los más altos. Mitchell se escapa por la banda, mide el pase hacia el pivot, -jhala, tiene



una tienda de campaña en la zonal-, quien, encorvado hacia la derecha, se llena de pelota, ajusta el salto y machaca espectacularmente en la red. Señores, esto es el delirio...

Lamentablemente, la misma jugada comienza a repetirse con más reiteración de la deseada. De hecho, el equipo controlado por la máquina parece tener la táctica bastante clara: pase en profundidad y mate al canto. Y para robar un

balón, no te digo nada... Está claro, aquí el truco consiste en atacar sin parar y tratar de no fallar ni un sólo tiro Bueno, eso suponiendo que lo único que te preocupe sea la victoria.

GRAFICOS

70

SONIDO

75

JUGABILIDAD

60

TOTAL

65

GRADIUS

¡Tres hurras por el Némesis!



radius, Némesis...lo del título es lo de menos. La realidad es que os encontráis ante el rey de los mata-marcos, el mismísimo Némesis renovado en formas y

adicciones consolísticas.

El argumento es idéntico. Los pelmazoides ameboídes del planeta Bacterión están atacando el planeta Gradius sin piedad. Y es allí donde te diriges tú, pilotando tu Warp Rattler.

Para alcanzar tu objetivo deberás recorrer siete niveles plagados de traicioneras criaturillas ansiosas por saborear guerreros despiadados. Ni qué decir

tiene que el armamento de tu nave puede crecer hasta límites insospechados, tan sólo tendrás que recoger las cápsulas que sueltan algunas naves al ser fulminadas.

Un super suave scroll os acompañará en vuestra odisea, así como unos estupendos gráficos calcados de la creativa. Y todo esto acompañado de una adicción

digna de los mejores arcades que os mantendrá pegados al control pad hasta que se os fundan los dedos.



GRAFICOS	86
SONIDO	70
JUGABILIDAD	88
TOTAL	85

...Que Has Conseguido la "POLE"
en Todos los Circuitos...



SUPER MONACO GP™

SEGA

a idea en la que está basada este



simpático juego, eso es de ese tipo que tanto nos gusta últimamente: la entiendes en dos segundos y te puedes tirar jugando dos días.

La explícamos rápido: te colocan sobre plataformas de diferentes formas y tienes que pintar las rayas de los cuadrados que las forman. Ya está, te subes a una brocha y a procurar que no te corte el rollo ningún bichejo mal intencionado.

Y así se nos presenta este ZOOM! de regordetes personajes, vegetales complementos, gráficos coloristas y sonidillos joviales.

En cuanto a lo que a la



ZOOM!

MEGADRIVE

Veinte mil pulgas tiene la noche

jugabilidad adicional se refiere a que aumenta espectacularmente en este TROTTO-GAME cuadrícular a medida que vas consiguiendo completar diferentes escenarios, lo cual algunas veces resulta más fácil que otras (toma ya deducción sabia).

Un juego muy agotable que te engancha al instante y con el que podrás pasar, por ejemplo, un domingo por la mañana muy agradable.

¡Anda, mira, como todo es tan sencillo hasta nos ha sobrado espacio y todo!

Bueno, pues entonces diremos que pueden jugar dos jugadores simultáneamente.



GRAFICOS	85
SONIDO	85
JUGABILIDAD	85
TOTAL	70

GOLF

GAME BOY

Golfeando sin parar

Gomparemos un juego de Golf de una máquina grande con el juego de Golf de la Game Boy. Obviando detalles sin importancia como el tamaño de la pantalla, los colores y, en algunos casos, el abuso desmedido de gráficos, llegaremos a la conclusión de que no sólo no se observan

grandes diferencias entre ambos sino que, incluso, hacer pares, eagles y birdies en la consola de mano es mucho más entretenido, práctico, llevadero y curioso que golpear con la mayor. Golf Game Boy respeta una tras otra las principales, y a veces secundarias, reglas de este elegante deporte. Como mero reto personal o enganchando la máquina a otro Game Boy y disputando el hoyo con el amiguito de turno, el partido se presenta de lo más apasionante. Desde las



distintas panorámicas de juego, hasta la dirección y velocidad del viento pasando por la elección del tipo de palo, de la fuerza del golpe, o las tan temidas clasificaciones, este Golf lo tiene todo, o casi todo. Vamos, que en una pantalla tan pequeña nunca han cabido escenarios tan grandes como los de estos impresionantes campos de golf. Todo un mega-simulador de bolillo.



GRAFICOS	80
SONIDO	75
JUGABILIDAD	80

TOTAL 80

TENNIS

Devuelve la pelota

El clamor del público resuena fuertemente en tus oídos. Al fondo ves a tu contrincante caminando lentamente hacia tu posición en la pista. El silencio cesa de repente. Delante de ti a escasos metros, tu adversario va a efectuar el saque, levanta el brazo y ... Con sólo conectar este cartucho a tu Game Boy podrás disfrutar de las emociones de Almboon en directo. Y no, no vamos a decir el tópico que además sentado cómodamente en tu sillón, que eso ya lo han dicho de otros juegos otras revistas del gremio. El caso es que hacía bastante tiempo que no disfrutábamos



GAME BOY



tanto con un juego de tenis, y es que esta Game Boy nunca dejará de sorprendernos.

Desde la agradable melodía de presentación hasta el suave scroll de pantalla, todo derrocha calidad por los cuatro costados.

Y si hablamos de la jugabilidad que alcanza este cartucho bastará con que digamos que es, sin duda, uno de los más divertidos y adictivos que vais a poder encontrar en este momento.

En cuanto a los gráficos y los sonidos, simpáticos y muy bien animados los primeros, y graciosillos los segundos,

donde podrás escuchar incluso los aplausos del público.

Si te apasiona este mundillo del tenis y quieres ser el protagonista de múltiples hazañas deportivas, ya sabes lo que tienes que hacer... Absolutamente viciante.

GRAFICOS	83
SONIDO	75
JUGABILIDAD	90
TOTAL	90

...Y Que Acabaste, Tú Solo, con
Todo un Ejército de Mutantes...

Una damisela en apuros

S

I osado caballero Sir Arthur y su amada Loli se encontraban disfrutando de una agradable jornada en la sierra. Pero mira por dónde, al demonio Ikkaku, que casualmente pasaba por allí, se le ocurrió la brillante idea de raptar a la bella dama. ¡Ay!, ¿cuándo aprenderán estos demonios a dejar a los enamorados en paz? En fin, él se lo ha buscado, porque, como podréis imaginarnos,

Sir Arthur no va a dejar enemigo en pie hasta que recupere de nuevo a su media naranja.

La verdad es que nos ha dejado un poco fríos esta versión del mítico

Ghost'n Goblins; con ésto no queremos decir que el juego sea malo, pero tiene un par de detalles que le hacen perder algunos puntos.

Uno de ellos es el deficiente y molesto scroll que nos acompañará partida tras partida. Los gráficos también son mejorables, aunque pueden pasar porque nos recuerdan a la máquina original. Por último, el listón de dificultad lo han puesto demasiado alto, y en algunas ocasiones para poder avanzar es imprescindible la aparición de alguna virgin caritativa.

De todas formas, el Ghost'n Goblins es el Ghost'n Goblins y la diversión está garantizada.



GRAFICOS	70
SONIDO	68
JUGABILIDAD	75

TOTAL **70**



SHANGAI

La estrategia del dragón



D esde las lindes de un tiempo inmemorial planeó sobre las cabezas de los filósofos una pregunta de difícil solución: ¿el hombre es víctima de sus inclinaciones juveniles o, por el contrario, lo es de su tiempo perdido? Así llegaron a una conclusión: ... ante la duda la más peluda.

Estimulados por esta filosofía no dudaron en crear efectos de merchandising e inundar el mercado con camisetitas, gorras, llaveros y demás alusiones a la frase que les



servía de motor espiritual.

Pero una vez saturado el mercado de productos, se dieron cuenta de que algo se les escapaba, que una filosofía no se podía sustentar a la base de efectos carentes de sentido. Así, en un despliegue de imaginación increíble, comenzaron la búsqueda de un nuevo producto que

sirviera de cobijo en los momentos de menos acercamiento entre el hombre y sus divinidades: así nació Shangai.

El intentar explicar su desarrollo sería jarto complicado en estas escasas líneas, por lo que nos limitaremos a decir que no penséis encontrar

en éste juego la acción maquinera de otros cartuchos SEGAores, porque lo más seguro es que os defraude. Pero si, por el contrario, queréis un GAME que os absorba las neuronas occidentales por completo, no lo dudéis, ésto es lo vuestro por muchas razones.

Quizás la de más peso sea, sin lugar a dudas, la de que nos obliga a pensar un poco. Y eso de vez en cuando no viene mal.

GRAFICOS	58
SONIDO	69
JUGABILIDAD	89
TOTAL	70

Elige Tu Próximo Rival Entre Más de Cien Aventuras SEGA.



Cada vez hay más razones por las que SEGA es la marca de consolas preferida en todo el mundo.

Por su amplia gama. Desde los 8 hasta los increíbles 16 bits, y una revolucionaria consola portátil, con pantalla a todo color. Por regalar un fabuloso juego en cada consola. Por diseño y larga duración de las mismas. Y, sobre todo, por ser la primera marca en juegos para elegir. Siempre los más actuales e ingeniosos. Siempre en constante renovación para garantizarte muchos años de diversión continua.

SEGA

VIVE UNA AVENTURA SEGURA

TORTUGAS NINJA



La reverdelión de las pizzas



o podía ser en otro sitio sino en Gotham City donde aparecieron las afamadas, verdes y pizzeras Turtles.

Allí, en la urbe de Batman, el ma. tiene mil caras, mil bandas y mil capos que controlan los abundantes negocios ilegales. Pero como para encontrar estos negocios ya está hac enda, y para detener malos ce altos vuelos ya está Batman, Gotham necesita un representante de su particular ey en os bajos fondos, es decir, allí donde el hombre murciélagos no quiere ir: las cloacas.

Y qué mejor que estos representantes fueran del reino animal, «por lo de la fuerza», aunque habría que darles un pequeño toque sentimental para que le echanas más «conchas» a los numerosos problemas con lo que iban a tener que enfrentarse.

Así idearon un experimento, científico, claro, que las convirtió en medio humanas. De esta manera resultaron

cuatro tortugas, que por propio deseo se denominaron Tortugas Ninja y a partir de entonces se prometieron que Gotham no sería ya la misma, o al menos eso es lo que tú has de intentar conseguir a lo largo de este mega game de niveles adictivos estratosféricos.

Con una concepción en el más puro estilo plataformero, y un continuo goleo de enemigos, más mutados si cabe que las propias Turtles, deberemos salvar a la eterna víctima April de las sucias zarpas del malvado Shredder.

Sus coloristas y agradables gráficos y un sonido muy destacable hacen, junto a la facilidad del manejo, un cartucho muy adictivo y Pizzeable que estamos seguros gustará al más pintado.. de verde.

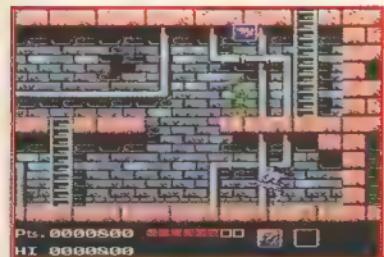
Los incondicionales de los héroes de la media concha quedarán más que satisfechos y este cartucho contribuirá a que aumente considerablemente su club de fans. Que los aproveche ¡¡Cowabungueros!!



Pts. 0002400

HT 0002400

Sube escaleras, mata un bicho, sal a la calle, come una pizza, cuidado con ese abejor, tira de cabeza por la alcántara, esquiva a ese camionazo, pero es que no nos va dejar descansar ni un solo instante?



GRAFICOS	88
SONIDO	87
JUGABILIDAD	90
TOTAL	86



or aqué entonces la guerra se convirtió en un divertido juego de menta. Iodat muy atina, en el que venía a revivirse el espectáculo circense de antiguos Imperio Romano. Para el gran ordenador central que controlaba el sistema, la masacre que tenía lugar todas las tardes a las cinco, era una forma de relax, como la máquina de la fórmula 1.

Tragedia no es quizá la mejor expresión para definir lo que ocurrió aquella nublosa tarde, úsese mejor, SUERTE. A causa de un fallo más o menos fortuito en las líneas de conexión ordenador-escenario, miles de espectadores y otros tantos guerreros quedaron



GAIN GROUND

atrapados en el interior del sistema, adoptando una forma sólida que es lo que ocurría en casos de emergencia. Tres valerosos hombres de dudosos méritos ofrecieron voluntarios para resolver el entuerto. Salir o morir eran las únicas condiciones.

Comienza entonces una peregrinación de luchadores que tiene lugar a través de 10 estancias fijas, las cuales todo hay que decirlo, varían entre sí bastante en cuanto a sus características.

A partir de aquí tendrás que combinar lo más sabiamente posible habilidad y estrategia y será sólo la correcta combinación de ambos factores

los que te llevarán a la victoria. Interesante para los aficionados al género cuasiestratégico



R-TYPE

Acaba con Bydo

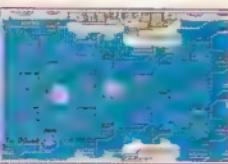
ezza la leyenda que el emperador Bydo se estaba pasando de listo. Ya no se conformaba con tronizar a toda la constelación y poner su feo nombre a todos los planetas.

Ahora le había dado por secuestrar a todas las mozas de quince galaxias a la redonda con fines altamente sospechosos. Se



rumoreaba que estaba preparando su boda y por eso había reclamado la presencia de todas las jóvenes casaderas de aquellos lares. Y mira por dónde, entre siete trillones de potentes muchachas se le ha ocurrido escoger a la tuya.

Desde luego uno no gana para disgustos. Pero estás dispuesto a todo. Sales al aerogaraje y te montas en tu utilitario R-9. Mientras, tu futura suegra, embelesada



por las riquezas del emperador, no se le ha ocurrido otra cosa que chivarse de tu partida. Desde luego hoy no es tu día de suerte, amigo. Ocho agujeros negros y miles de enemigos intentarán evitar que consigas enfrentarte al temible Bydo y recuperar a tu dulce bomboñito.

Si tus ojos están dispuestos a pasar por alto el detalle de un ligero parpadeo de pantalla, (los nuestros lo están totalmente), se encontrarán ante un genial arcade con gráficos, sonidos y movimientos espectaculares, y cuya adicción te va a hacer perder el sueño durante meses.

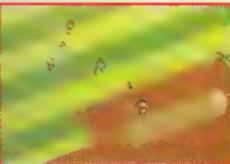
No te lo pierdas. Y date prisa porque el repugnante Bydo ya se ha puesto la pajanta y se encamina hacia la cyberiglesia.

GRAFICOS	85
SONIDO	80
JUGABILIDAD	87
TOTAL	85

La salsa del fútbol

A quien le pueda interesar, (es decir, a unos doscientos millones de personas), le contaremos que Goal es el más claro ejemplo de fútbol de calidad que puede verse a través de una Nintendo.

A partir de una perspectiva aérea y un estupendo scroll en todas direcciones, tendremos la oportunidad de manejar a once



muñecajos de habilidad contrastada.

Tras el pitido inicial los deportistas tendrán que espabilarse rápidamente. A poco que te desuides, tus contrincantes se te tirarán a los pies, te meterán hachazos en las piernas o te clavarán 6 ó 7 golitos para que te vayas enterando de que el partido se pone serio. Tanto en el modo que abre el campeonato del

mundo, como en el encuentro amistoso, las espadas de los hombres flasheantes, (es decir, tus adversarios), permanecerán en todo lo alto. De ahí que Jaleco haya tenido una gran idea al introducir en el programa una especie de antesala de entrenamientos, en la que practicaremos dos tipos de jugadas a balón parado. Gracias a ello mediremos nuestra eficacia goleadora y la dureza defensiva de los rivales, y luego el partido nos resultará un poquito más disputado.

Por todo esto y por mucho más podemos afirmar y afirmarnos que Goal no es como para echar las campanas



al suelo, pero parece claro que es el programa más relevante de fútbol para nuestra consola.

GRAFICOS 60

SONIDO 60

JUGABILIDAD 75

TOTAL 69



PAPERBOY

Con un par de pedales

Desde pequeño mi gran pasión siempre fue montar en bicicleta. A los cuatro meses me acoplaron unos pedales a la cuna, y yo solito me iba todas las tardes a pasear por el vecindario. Ahora ya soy mayorcito y sigo sin despegarme de mis pasiones, me dedico a repartir periódicos.



pero... en bicicleta.

No creáis que este oficio es sencillo, no. Cada mañana me juego la vida repartiendo diarios, y es que las calles ya no son como las de antes. Multitud de peligros como perros, borrachos, niños suicidas, malabaristas sin empleo, conductores a sueldo y un sinfín de problemas más me acompañan cada día en el reparto. Quizá deba ir



pensando en mi jubilación, porque uno ya no está para esos trotes

Estupendo

este Paperboy, que es con diferencia la mejor y más cuidada versión de las que se han hecho de esta clásica máquina de Atari. Los gráficos son supersimilares a aquellos que viste en los salones recreativos, y todos los enemigos y peligros del arcade los tendrás de nuevo a tu



disposición, pero esta vez en la pantalla de tu tele. La jugabilidad y la adicción, tope.

GRAFICOS 87

SONIDO 65

JUGABILIDAD 88

TOTAL 87

Kit completo para transferir dibujos a tejidos

PARO draw™

¡DIVIÉRTETE CREANDO TU PROPIA ROPA!
¡Es super fácil!

Con PAROdraw ya puedes realizar tus dibujos en papel con los materiales que tú quieras y transferirlos a cualquier tejido.



CON DIFERENTES MATERIALES
CONSEGUIRÁS
DIFERENTES RESULTADOS



DIBUJA CON EL MATERIAL
QUE MEJOR UTILICES!

Puedes realizar tus diseños con ceras, lápices de colores, ceras Plastidecor, rotuladores Velleda, lápices de grafito, pasteles al óleo, rotuladores permanentes con punta de fieltro, o incluso bolígrafos ébollipoints. En general, cualquier material no soluble en agua.

1 DIBÚJALO!
Crea tu propia obra de arte sobre la hoja de Papel «A»

2 PLÁNCHALO!
Plancha tu dibujo sobre el Papel «B». Después plancha el Papel «B» sobre el tejido de tu elección.

3 PÓNTEOLO!
Tu diseño ya está listo para llevar. Lávalo tantas veces como sea necesario. Tu dibujo no se estropeará con el lavado.

HAPPY BIRTHDAY



PAROdraw es fantástico para personalizar tus camisetas, o las de tus amigos, tu equipo de fútbol, tus fiestas de cumpleaños, tus regalos y mil ocasiones más.

El kit PAROdraw incluye dos sets de tres hojas (Papel «A», Papel «B» y Papel de «Acabados») de 21,5 x 28 cm., instrucciones completas en castellano y un montón de ideas para que uses tu imaginación.

Puedes imprimir camisetas, pantalones, parches para tus vaqueros y cazadoras, cojines y cualquier tejido que se te ocurra.

Recorta, copia o fotocopia este cupón y envíalo a HOBBY POST, S.L. Apartado de Correos 226, 28100 (Alcobendas) MADRID
Deseo recibir el kit PAROdraw al precio de 1.790 ptas. (IVA y gastos de envío incluidos)

NOMBRE _____

APELLIDOS _____

DOMICILIO _____

LOCALIDAD _____

CÓDIGO POSTAL _____

PROVINCIA _____

TELÉFONO _____

Forma de pago:

Contra reembolso
 Telón adjunto a nombre de HOBBY POST, S.L.
 Giro Postal a nombre de HOBBY POST, S.L. n.º _____
 Tarjeta de crédito n.º _____ CVC _____ EXPIRACIÓN _____
 Visa Master Card American Express

Fecha de caducidad de la tarjeta _____

Titular de la tarjeta (si es distinto) _____

Si lo deseas puedes efectuar tu pedido por teléfono llamando al (91) 734 65 00 de 9 a 14.30 y de 16 a 18.30 h. o por fax enviando el cupón al (91) 734 82 98.

Fecha y firma: _____

El Clan Foot

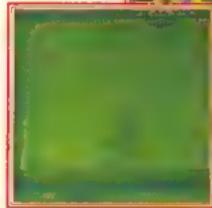
os perversos componentes del clan Foot han secuestrado a April O'Neil, la simpática y joven periodista, que además, casualidades de la vida, es gran amiga de nuestros héroes. Por supuesto, la respuesta de

Donatello, Michelangelo, Rafael y Leonardo no se ha hecho esperar, y han salido rápidos y veloces a rescatar a April.

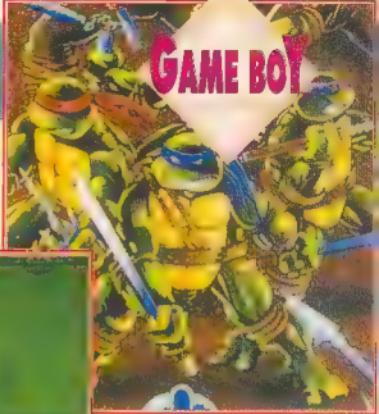
A través de cinco extensos y variados niveles te enfrentarás cara a cara con todos los secuaces de este diabólico clan, eso sí, bien acompañado de tu arma prefenda.

Cada fase está dividida en cuatro y por supuesto, cuando completes todas, te enfrentarás a temibles y gigantescas criaturas que necesitarán doble ración de golpes. Normal.

Molón, espectacular y trepidante, son los calificativos que mejor podrían definir a este juego. Parece mentira las cosas que se pueden hacer con



nuestra Game Boy: magnífico sonido, scroll super suaves, personajes de gran tamaño y todo ello envuelto en una adicción sin límites. Increíble pero cierto. ¡Ah!, y si mañana te despiertas con una concha en la espalda, no te preocunes, la turtlemania siempre tuvo efectos secundarios



GRAFICOS 85

SONIDO 80

JUGABILIDAD 87

TOTAL 85



BUBBLE BOBBLE

NINTENDO

Dragoncitos sin burbujas

desarrollado, es decir, que te lo pases pompa, no se puede pedir más. Lo mismo ocurre con el aspecto auditivo del tema, el cual

responde con efectos no menos agradables a la oreja.

La jugabilidad es la típica en este tipo de juegos plataformeros, es decir, acción total que te inunda y asfixia a base de saltos, carreras de larga longitud, y enemigos más

cercanos a la mala uva que a la Madre Teresa de Ca cuta. En definitiva, un juegón de burbujas tomar. ¡Ah!, y sin conservantes ni colorantes.

GRAFICOS 75

SONIDO 86

JUGABILIDAD 90

TOTAL 87

nvuelto en un ritmo tremadamente rápido y frenético se presenta un adictante arcade plataformero de draconianas pompas con el que pasar el rato no será nada difícil, sino todo lo contrario, oséase, fácil.

En el más puro estilo MARIO, deberemos pasar pantallas, pantallas y más cienes de

pantallas sin que los aquejados mutantes mitad hombres, mitad plantas, que por ellas andurrean, nos desgracien de por vida.

Gráficamente el jueguecillo en cuestión es simpático y para el cometido con el que ha sido

Apoteosis espacial

El imperio Gidans mantiene paralizado el tráfico de alimentos por toda a galaxia y parte del extranjero. Si ésto continúa así, la población de todos los planetas podría morir de nanción retroinanimada en menos que canta un besugo estelar.

El teniente de navío Johnny Thorpe, conocido por su destreza a la hora de emitir el canto del alcaraván en celo, revisaba una y otra vez los informes de héroes cósmicos. Pero no encontraba más que abueletes con ganas de marcha y delincuentes en paro. Nadie se ajustaba al arquetipo de héroe rubio, ojos claros, nariz estilizada y téz con leche.

Harto de su inútil tarea, al teniente Thorpe se le ocurrió la desafortunada idea de recurrir a su yerno Lucas, un jovenzuelo despiadado y haragán que mataba sus ratos libres pereando y forcejeando con el retrato de su burrosa mujer.

Ahora tenía que buscar la forma de engañarle, puesto que sabía positivamente que, de proponerle la misión cara a cara, la carcajada se oiría hasta en el último confín de la galaxia. ¿Sería capaz de lograrlo?

Lo primero que hizo fue trucar el utilitario de Lucas y convertirlo en un caza Melanofighter equipado con el último grito en tecnología armamentística. Hecho ésto, colocó una foto de su hija, esposa de Lucas, en los visores de rayos intra áser.

A la mañana siguiente, el adormilado yerno entró en la nave y nada más ver el terrible careto de su mujer, despegó como un rayo y empezó a disparar como un descojido intentando alcanzarla en plena jeta. Por suerte salió rápidamente de la atmósfera y comenzó a derribar cazaras G de anillos con una destreza innata.

El enemigo desconcertado huía o sucumbía bajo sus disparos certeros y devastadores. De pronto... De pronto nos hemos dado cuenta de

que se nos está acabando el espacio del que disponemos para comentar esta genialidad en forma de matamarciános que responde al frío pero sonoro nombre de Truxton (que no Truxón) y todavía no hemos dicho nada coherente.

Así pues, sin más preámbulos, ahí va la crítica: una maniobrabilidad increíble, unos gráficos alucinantes y una jugabilidad digna de una epopeya de magnas proporciones. Un super matamarciános que no dejará de sorprender a cada instante por la variedad de armas de las que podrás disponer, por el increíble diseño de sus inagotables naves enemigas y por lo estruendoso de sus efectos sonoros. Indispensable para tu Megadrive. ¿O.K.?



GRAFICOS	94
SONIDO	93
JUGABILIDAD	92
TOTAL	94



GAUNTLET

Entre laberintos anda el juego



levo años intentando salir de este dichoso laberinto, pero por más que busco la salida, sólo encuentro fantasmas, trolls, goblins y otras criaturas de mal vivir. En fin, me sentiré a descansar un poco, ¿eh? ¿Qué es éso que se acerca? ¡socorroooooo!, ¡groooar!, ¡chomp, chomp!.

¡Vaya!, parece que nuestro temible guerrero no lo era tanto como decía, tan sólo han bastado tres docenas de fantasmas para acabar con él.

Bien, dejemos que descansen en paz y sigamos con lo nuestro, que para algo nos pagan. Por fin llegó el Gauntlet para la Sega, y la verdad es que ha merecido la pena esperar, porque estamos ante una de las mejores conversiones de este mítico arcade.

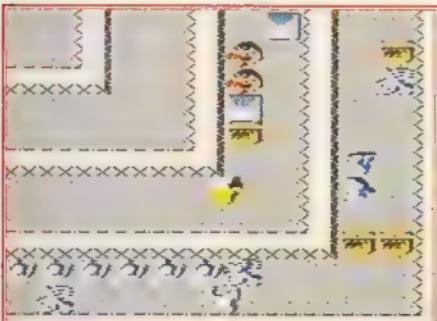
Por si aún queda algún despiadillo que no sepa de qué va la cosa, diremos que antes de empezar deberás elegir entre un guerrero, un mago, un elfo y una



Gauntlet puede ser considerado como uno de los clásicos de la historia de los videojuegos, una obra maestra que ha sido versionada para todo tipo de máquinas.

valkiria. Tu objetivo consistirá en buscar la salida de cada laberinto. Docenas y trecentas de miles de incordiantes enemigos tratarán de restarte la mayor cantidad de energía posible. Poco original, pero tremendamente resultón.

Es una delicia jugar una vez más con Gauntlet: el scroll de pantalla es increíblemente suave, tiene voces digitalizadas, la opción de dos players es de lo más divertida..., en fin, que tiene todo lo que se le puede pedir a un juego. Por algo ha hecho historia.



El argumento de este juego te invita a introducirte en un mundo formado por complicados laberintos plagados literalmente de miles y miles de enemigos que no pararán de atacarte.

GRAFICOS	80
SONIDO	85
JUGABILIDAD	90
TOTAL	88

El Mega-polí y las admiradoras secretas

Era intrépido, fuerte, amable con los débiles y, sobre todo, pegadizo cuando de mujeres se trataba. Hasta tal punto que los novios de las



alucinadas chicas se unieron en noble cruzada en pos de sus respectivas costillas. Las hordas de vejados jóvenes atacaron la base central del club de fans del tan alabado mujeriego.

El Electrocop montó en cólera (su caballo), y raudo inició el rescate de las cuatro mil doscientas treintañeras chicas que voluntariamente abobadas esperaban la llegada de su héroe

A partir de ahí todo depende de tus manos,



pies y cejas..

Ciertamente impresionante este GOOD-GAME LYNXero de tintes futuristas, efectos gráficos increíbles y multi-scores.

Pero este Electrocop chulapón también puede presumir de unos efectos sonoros sobresalientes, que unidos a la alta jugabilidad adicionera dan como resultado un tope-cartucho de grado 3.

GRAFICOS	78
SONIDO	76
JUGABILIDAD	90
TOTAL	84

RASTAN

¡Qué barbaridad más bárbara!

as leyendas del mítico guerrero Rastan habían corido por muchos años a lo largo y ancho del reino. Pero ahora se acercaba un momento histórico: cientos de carteles anuncianaban que el afamado guerrero dirigiría unas palabras de agradecimiento a los vecinos de Habichuela del Monte. Y el gran momento llegó. El héroe comenzó a narrar todas sus maravillosas aventuras. Las gentes, emocionadas ante tan espectaculares relatos, comenzaron a botear sonoramente a la vez que lanzaban irreproducibles maliciones hacia cierto personaje...

Pero no temáis, en este cartucho afortunadamente no se ha

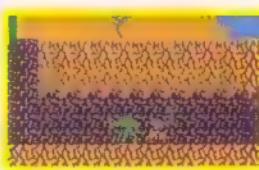
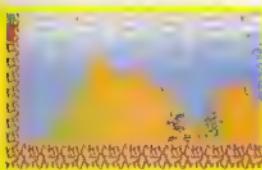


SEGA

incluido ningún discurso del mítico héroe. Y lo que podremos encontrar en su interior va a ser de todo menos aburrimiento, pues aparece para nuestra Master guardando unas similitudes bárbaras en cuanto a gráficos y mapeado con el histórico juego de la recreativa. Multitud de armas y enemigos peligrosamente pegadizos estarán a vuestra entera disposición para intentar poneros las cosas más fáciles y más difíciles respectivamente.

Conversión muy jugable y con un número muy alto en el adictómetro.

GRAFICOS	75
SONIDO	68
JUGABILIDAD	85
TOTAL	82



EN
ARTEL

TENNIS ACE



Inauditablemente, este tenis para la Master System es el más asequible de todos a los que nos hemos enfrentado. Si recordáis otros títulos que se usaban en proaadores, lo primero que os vendrá a la cabeza será el tiempo que empleábais en llegar a la perfección cada golpe. Aquí ocurre todo lo contrario. Los movimientos



están demasiado asignados al pad y a los botones como para no aprender su funcionamiento rápidamente. La consecuencia más directa de este encasillamiento es el largo tiempo que se prolonga cada punto, además del bajo nivel de competitividad que llega a



darse, lo que, a la poste perjudica en mucho la adicción.

Lo más atractivo de Tennis Ace es la perspectiva con que está realizado y la calidad de



GRAFICOS	70
SONIDO	60
JUGABILIDAD	70
TOTAL	60

sus gráficos.
Recomendado a quienes no gusten de complicarse la vida.

ROAD BLASTERS

La carrera del siglo

Rel popular Rally Paris-Dakartagena estaba a punto de comenzar. Los motores rugían como leones hambrientos. Las miradas enloquecidas de los pilotos se cernían en el semáforo de salida. Verde, verde,...rojo, banderazo de salida, ¡Brooooom!. Benven dos amantes del

acelerador, estáis participando en una frenética competición de la que posiblemente no saldréis con vida. Ya que habéis aceptado el reto, disponeros a atravesar los cincuenta estados del país volatilizando a cualquier vehículo que se interponga en vuestro camino. Pero cuidado, porque ellos intentarán hacer lo mismo.

Y no van a escatimar gastos para ello: bunkers, motocicletas asesinas, lumisnas de choque y una amplia selección de macarras motorizadas te esperan en cada recodo del tortuoso camino.

Por eso, no dudes en utilizar tu ametralladora infrabiónica y otras potentes armas que tu



robotín-volante-para-casos-de-urgencia te proporcionará cada cierto tiempo: desde cañones termocatatónicos y escudos electroideos, hasta un inyector de nitroglicerina caustica que elevará tu velocidad a límites insospechados. Pero no cantes aún victoria, incluso con estos avances de la técnica te supondrá mas de un disgusto participar en este caótico Rally.

Ya era hora, ¡un juego de coches para el Lynx!. Y qué bien hecho está.

Buenísimo y con una adicción que pondrá la carne de gallina

GRAFICOS	87
SONIDO	80
JUGABILIDAD	86
TOTAL	84

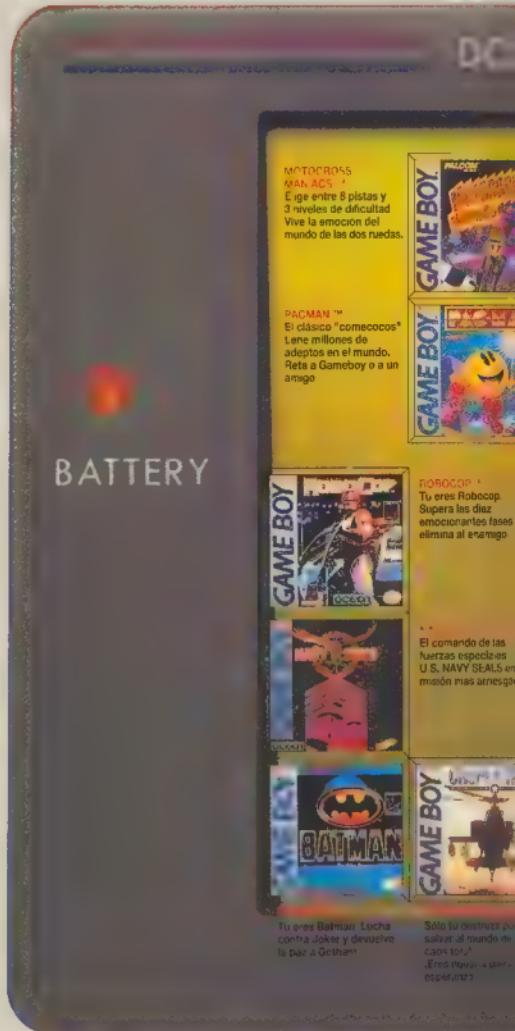


Nintendo

GOING GANG

¡PASATE!

¡CON LA MAYOR FLO



LO GAMEBOY! ADE VIDEOJUEGOS DEL MUNDO!

RIX WITH STEREO SOUND

Tu y tus tortugas favoritas deberás rescatar a la recordera April.

GRMLMS 2^{ta}
Acaba con los Mogwais
salvando todas las
trampas del camino.

• BURBUJE •
Burbujea durante unas horas con el divertido juego de los dinosaurios Bob y Bob.

The Game Boy logo, which consists of the words "GAME BOY" stacked vertically in a stylized font.

The image shows the front cover of a Game Boy cartridge for the game "Ghostbusters II". The cover features the title at the top, followed by a stylized illustration of the three main characters (Peter, Egon, and Ray) in their ghost-trapping gear.

GAME BOY CHASE H.Q.

The Game Boy logo, featuring the text "GAME BOY" above a stylized image of a Mario character.

LIBERACIÓN
GHOSTBUSTERS 2

DOBLE DRAGÓN

Persigue a los forajidos
más veloces del mundo.
Pista a fondo y abraza los

The logo for the Game Boy handheld console, featuring the words "GAME BOY" in a stylized font above a small illustration of a character.

118

ERBE SOFTWARE S.A.
DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO
C. Serrano, 240 - Madrid 28016
Tel. (91) 458 16 58 - Fax 563 45 66

¡Qué LOCURA!



La Guerra de las Consolas

Llegamos a la Vía Láctea cuatro intrépidos guerreros, -en brava cruzada espacial contra el abominable Imperio de los Ordenadores Jugables-, con la única intención de hacemos un hueco en el corazón de los cartucheros empadernidos.

Pero tamaña misión de redención consolera necesita de personajes valerosos, raudos y veloces que puedan demostrar su valía en cualquier campo de asteroides que se precie. Y por ello estamos aquí, de izquierda a derecha, Juan Carlos "Chewacka", José Luis "Skywalker", Amalio Gómez "Kenobi" y Marcos García "Solo", para serviros de ayuda en vuestros momentos de mayor "pena, penita, pena".

Amigo, a partir de hoy tener una consola va a ser algo más que una aventura. Tu fuerza y la nuestra lucharán por conseguir el común objetivo de derrotar al Imperio de los Ordenadores Jugables. Templa tus nervios, prepara tus armas, porque hoy comienza... La Guerra de las Consolas.

LA CAN SOLA

Este fiero y carnívoro perro, perro en este caso, ha sido sorprendida "in fraganti", librando batallas y avatares frente a la Lynx de su amo.

Lupe, que así se llama el can, aprovecha los descansos entre partida y partida de Jasón, el dueño, para marcase unos High Scores de espanto.

Jasón García Reinoso ha sido quien nos ha hecho llegar esta curiosa y canina foto desde Móstoles.

Gracias, Jasón. A ver si cunde el ejemplo y ante tan simpática instantánea los lectores os animáis a enviar nos fotos así de graciosas protagonizadas por vuestros animales de compañía: perros, gatos, gallinas, padres...



ANTOJA'S 2- LA VENGANZA DE PAQUIRRIN. Por fin un juego colaborador español y protagonizado por nuestra folklórica favorita. Está realizado por la empresa Gitanic, creadora de juegos tan populares como Manolo Escobar Rumba Power o El Fary Taxi Simulator. Este interesante título, que combina fases de baileto pertinaz, estrategia y lloriqueo, saldrá sólo en su versión para la consola Plaster System. Paciencia hermanos.

LA CARTUCHERA



Ha nacido una nueva consola, la **SPECTRA DRIVE**. Está basada en la tecnología base del Spectrum pero hay que sumarle la capacidad gráfica de una calculadora y el procesador sonora de un cascabel. Multitud de compañías, dos, están creando juegos que aprovechan las características de la máquina. Varias programas de cálculo están en proyecto, así como una versión alfanumérica del *Shadow of the Beast*.

Uno de los miembros de nuestra redacción, José Luis para ser exactos, ha realizado este extraño dibujo que, aunque no sabemos muy bien lo que representa, nos viene estupendamente para invitarlos a que nos envíen dibujos, chistes, fotos o cualquier otra cosa que se os ocurra que creáis que quedaría bien en estas páginas. ¿A qué esperáis? ¡Ya teníais que estar mandándonos algo...!

Nuevos modelos de Game Boy

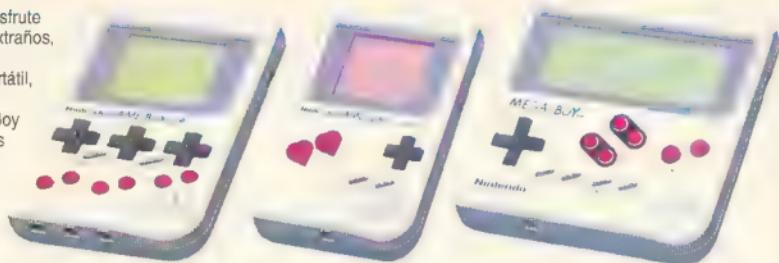
Para deleite y disfrute de propios y extraños, Nintendo va a ampliar su gama portátil, anizando nuevos modelos de Game Boy a medida de todos os gustos:

Game Girl:
Luciendo una
refugente pantalla
LCD de color
fucsia y unos

románticos botoncitos en forma de

corazón, esta coqueta portátil pretende introducir una serie de juegos que harán las delicias de todas las féminas juguetonas del planeta. Shalita Lakomba y Carlos Mata Guapera's Boy para las más modistas, y La Mujer del Mamorro para aquellas que gusten de las emociones fuertes. Esta mode o incluye versión para zurdas

Game Boy 3 Players: El no va más de Nintendo, una Game Boy para tres jugadores simultáneos pensada especialmente para familias numerosas y con escasos recursos económicos. Ampliando ligeramente el tamaño de la Game Boy normal, se han incluido tres controles de movimiento, seis disparadores y otras tantas salidas para cascos. También se incluyen los juegos: La Familia y uno más, Donde comen dos comen tres



y una nueva versión de Gauntlet para dos jugadores y una suegra.

Mega Boy: Bajo este alucinante aspecto se encuentra un auténtico monstruo portátil de tan sólo 40 centímetros de eslora. Catorce microprocesadores, una velocidad de 56 Mhz y pico y un altavoz integrado de 50W, convertirán tus juegos en auténticas experiencias a tales

El impresionante tamaño de la pantalla a nos permite, incluso, ver el final del juego varias horas antes de llegar a él.

Siguendo una nueva política de ventas, esta consola se acompaña de una docena de cartuchos vírgenes y un manual en varios idiomas: inglés, francés, alemán, turco y esperanto.

Estos tres modelos aparecerán en el mercado español en el 92, como todo. Esperaremos impacientes

Ya que hemos tocado por ahí el tema de la música as diremos que varias empresas internacionales y portuguesas están interesadas en publicar JUEGOS INSPIRADOS EN GRUPOS DEL POP ROCK mundial. Así, los primeros en salir al mercado serán: Sergio Palma Joceras Simulator, que incluye un micrófono rosa y un poster de Buda, Bon Jovi-Consolas Megamancebo, Bruce Springsteen Troll in the U. S. A., Gloria Estefan vs Madonna Macizo Wrestling Super Challenge y Guns'n Roses Tortillator 2. Prometedores todos.

Algunas empresas que hacen software para los horribles ordenadores jugables (los que están llenos de teclas), están poniendo a los distribuidores de consolas para que suban el precio de los cartuchos. Estas empresas alegan que el éxito de las consolas y el hurto en grandes almacenes está acabando con el mercado de videojuegos, por lo que exigen un AUMENTO DE LOS PRECIOS DEL 750 POR CIEN. Así, el precio medio de los cartuchos sería de unas 80.000 pts. ¡Pues lo llevan claro!

LOS TRUCOS DEL LECTOR



Maria Gómez, de ocho años de edad y primera fan de nuestra revista, nos ha enviado unos magníficos trucos que ella misma ha descubierto para el Super Mario Bros de Nintendo. Ahí van:

Pantalla 1-1: Hay una montaña verde que está antes de un agujero, la salta y aparece una seta que te da una vida extra.

Pantalla 1-2: Súbete en los ladridos azules y golpea el techo con la cabeza aparecerá una seta que es una vida.

Pantalla 1-2: Al final de esta pantalla hay un tubo por el que llegas a la pantalla 1-3, pero si no te metes en el tubo y subes por los ladridos que están arriba del todo, llegas a otros tres tubos en los que puedes elegir llegar al segundo, tercero o cuarto nivel.

¡Ánimo, chicas y chicos, haced lo que María y enviadnos cuanto antes vuestros trucos! ¡Ah, y que no se os olvide mandarnos una foto vuestra, es imprescindible! Además, las cartas que sean publicadas recibirán un regalo sorpresa. ¡Bieeeeen!

LISTAS

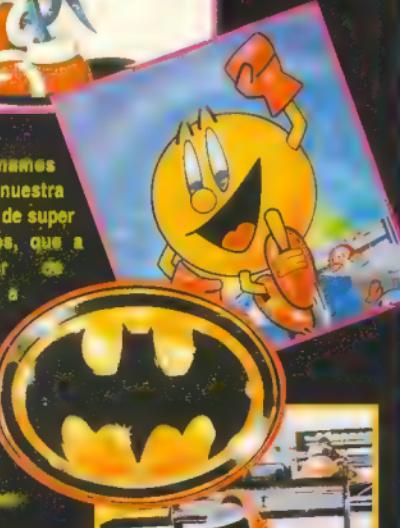
NINTENDO

- 1 → Batman
- 2 → Shadow Warriors
- 3 → Blue Shadow
- 4 → Super Mario Bros
- 5 → S. Spike Volleyball
- 6 → Tortugas Ninja
- 7 → Blades of Steel
- 8 → Blaster Master
- 9 → Donkey Kong
- 10 → Super Mario II

Esperamos hoy nuestra lista de super éxitos, que a partir de ahora se va a convertir en vuestra guía favorita para conocer los mejores juegos disponibles en el catálogo.

Sin duda los apartados de cada consola están repletos de títulos absolutamente atómicos, pero parece claro que el lanzamiento más potente de este mes corresponde a la versión para Mega Drive de Sonic, un personajillo que va dar que hablar durante mucho, mucho tiempo.

Pero no será el único apuntando estos nombres: Pacmanía, Shinoby, Tortugas, Chequered Flag, Rodeo Aventuras...



GAME GEAR

- 1 → Shinobi
- 2 → Wonder Boy
- 3 → Mickey Mouse
- 4 → G-Loc
- 5 → GP Monaco

DE ÉXITOS

GAME BOY

- 1 Super Mario Land
- 2 Tortugas Ninja
- 3 Tennis
- 4 Batman
- 5 Pato Aventuras

MEGA DRIVE

- 1 Sonic
- 2 Mickey Mouse
- 3 Ghouls'n Ghosts
- 4 Truxton
- 5 After Burner II
- 6 GP Monaco
- 7 Moonwalker
- 8 Shadow Dancer
- 9 John Madden
- 10 Revenge of Shinobi

SEGA

- 1 Pac Mania
- 2 Gauntlet
- 3 Indiana Jones
- 4 Forgotten Worlds
- 5 Mickey Mouse
- 6 Paper Boy
- 7 R-Type
- 8 Impossible Mission
- 9 Spiderman
- 10 Speedball

LYNX

- 1 Checkered Flag
- 2 Blue Lighting
- 3 APB
- 4 Klax
- 5 Gauntlet III



¡Hola, amigos!. Permitid que me presente. Me llamo Yen y soy, modestia aparte, uno de los mayores entendidos en consolas del mundo. A partir de hoy estaré en estas páginas a vuestra disposición. Cualquier problema que tengáis, cualquier truco que queráis saber, cualquier cosa que se os ocurra ... no lo dudéis, enviadme en una carta y trataré de contestarla lo antes posible. Eso sí, debéis poner en el sobre: HOBBY CONSOLAS HOBBY PRESS S.A.

Carretera de Irún Km 12,400 MADRID
Indicando en una esquina: **TELÉFONO ROJO**.
¡Ánimo, espero vuestras cartas!.



Sobre la Mega Drive

Y en, le escribo estas cuatro letras para decirte que me quiero comprar una Game Gear y me gustaría saber algunas cosas. He oido que algunos juegos de esta consola son conversiones directas de la Master, ¿es cierto? ¿Cuáles son los mejores juegos de la Game Gear? ¿Se puede convertir en TV.

Jesús Valdecantos (Aravaca)

Es cierto, algunos juegos de Game Gear son conversiones de la Master (Gp Mónaco, Wonder Boy) pero no te preocupes, porque la calidad de éstos es la misma, incluso a veces mejor que la de su hermana mayor en scroll y colores.

De momento te diremos tres de los mejores. Shinobi, Mickey Mouse y Wonder Boy.

Si se puede convertir en TV. Es una característica que la diferencia de las demás y que la convierte en un aparato atómico.

Novedades para Lynx

Hola amigos de Hobby consolas. Tengo una superconsola Lynx y unos cuantos amigos, los cinco mejores. Estoy esperando desde hace tiempo que salgan novedades pero siempre tienen los mismos juegos en catálogo. Me gustaría que me oijera si cuando van a sacar cosas nuevas.

Amigo, estás de enhorabuena. Un amplio catálogo de novedades, 30 para ser exactos, te espera desde octubre hasta navidades, incluyendo lanzamientos de auténtico lujo. Los más llamativos son Hard Drivin', Strider 2, Prophecy the viking child, Shadow of the Beast!, Toki, Warbirds, Vindicators, Stun Runner, Xybots, Block Out y un montón de interesantes novedades. Como ves, la cosa se anima...

Atrapado en el Bionic

Estimados Hobby-consaeros. Juegoteando con el Bionic, no tenéis a desagradable sorpresa de quedar atrapado en algunos lugares del mapeado, sin tener otra opción que reiniciar el juego. Se puede solucionar esto de alguna forma o es un fallo irreparable del programa?

J. M. García (M. Caja)

Tranquilo, Joe se, tranquilo. Existe un remedio a este problema.

Cuando te encuentres en tan desesperante situación, pulsa simultáneamente Start, A y B. Volverás de nuevo al helicóptero y podrás seguir jugando con toda tranquilidad.

¡Qué! está bien el truquillo, ¿no?

¿Neo Geo en España?

Tengo la intención de comprarme una consola, y mirando modelos he visto una, la Neo Geo, que me ha parecido poderosamente la atención. ¿Dónde se vende si está comercializada y, en España, y si no, cuándo o harán

Alberto Rodríguez (Barcelona)

La consola Neo Geo no está todavía comercializada en España de una manera oficial, aunque sí puedes conseguirla por medio de importadores.

Siquieres más información sobre este tema consulta en las páginas de noticias.

De todas formas puedo decirte que es una consola espectacularmente buena, pero claro, la calidad hay que pagarla y la Neo-Geo no es la excepción a la regla.

José Pastrana (Antequera)



Las cataratas del Shinobi

Tengo el Revenge of Shinobi para mi Megadrive y un problema en la fase de las cataratas. Allí llega un momento en el que me indica la dirección a seguir, es decir, hacia arriba, pero mi sorpresa es que allí no hay ascensor o plataforma alguna que me permita subir. Sólo hay un tronco que cae por la catarata y al que si subo me lleva, directo, a perder una valiosa vida. ¿Qué hago querido Yen?

Mari Cruz Pérez (Madrid).



seleccionar el Ninjutsu Fushin (habiendo claro es el tercer hechizo por la esquina izquierda) y una vez que llegues al lugar donde cae el tronco, lo utilizas pulsando el botón A.

Renovadas tus fuerzas esperas a que aparezca el tronco que cae. En ese momento saltas sobre él e inmediatamente vuelves a saltar hacia abajo. Verás cómo sí hay una salida plataforma.

La verdad es que cuando llegué hasta allí me pasé lo mismo y no me extraña que me hagas esta pregunta tan agónica. La solución es sencilla.

Cuando entres en esa fase, lo primero que has de hacer es

utilizar el botón A.

Renovadas tus fuerzas esperas a que aparezca el tronco que cae. En ese momento saltas sobre él e inmediatamente vuelves a saltar hacia abajo. Verás cómo sí hay una salida plataforma.

Sword of Sodan y sus pociones

Saludos, Yen. Tengo un pequeño problema con el Sword of Sodan y el manejo de las pociones. Tras varios lustros tratando de averiguar qué efecto se puede conseguir mezclándolas, he tirado la toalla y te rezo, suplico e imploro, que me saques de este callejón sin salida.

Javier Ortega (Madrid)

No te preocupes Javi. Tus dudas serán absueltas y resueltas en un abrir y cerrar de caruchos. Las posibles mezclas y efectos te daré unas líneas más abajo, a condición de que las pruebes ahora mismo: Antes de empezar con las mezclas te recuerdo para



qué sirven las pociones:

Vitálium rojo: aumenta tu potencia de disparo.

Lavanda-Etherium Gris: sólo tiene efecto al mezclarse con otras.

Hydrolum azul: aumenta nuestra energía.

Solarium naranja: obtendrás un efecto Zap-Per que liquidará al enemigo más cercano.

Vayamos ahora con los susodichos cócteles: Si mezclas la poción azul y la gris obtendrás un flamante escudo corporal.

Si haces lo propio con la azul y la naranja

crearás una poción venenosa.

Azul, verde y naranja te proporcionarán un super Zapper. Azul, verde y rojo, vida extra. El mismo efecto lo tendrá la mezcla de verde y roja.

La poción verde y la naranja te obsequiarán con una espada flamígera (de fuego). Si mezclas naranja y rojo, el efecto de la espada durará más tiempo.

Espero que esta clase particular de magia te haya convertido en un sabio y docto hechicero. ¡A pocionear tocan!



Conversor Megadrive-Master System

Poseo una consola Master System y he oido por ahí que existe un aparato, de nombre Master System Converter, que permite, según me han informado, introducir los cartuchos de la Megadrive en mi consola.

Por ésto quería preguntar: ¿puedo disfrutar de las posibilidades de la Megadrive en mi aparato?

Celso García (Ponferrada)



Siento desilusionarte, pero me temo que la cosa es al revés.

Es decir, el convertidor del que nos hablas es para la Megadrive y lo que permite es ver en ella los juegos de la Master System. Lo que tú comentas no se puede hacer. Tú puedes ver con una máquina más potente los programas de otra menos potente, pero lo contrario es técnicamente imposible. Pero oye, no pierdas las esperanzas. A lo mejor convences a tu padre de que te compre una Megadrive.

Milagros en Moonwalker



Qué tal lo llevas, Yen? Yo no muy bien, pues necesito urgentemente un milagro para el Moonwalker de Master System. El problema es que cuando llego al final de la fase del garaje los mejores amigos del hombre, es decir, los perros, no me dejan pasar, aunque sinceramente no sé si es que soy un poco torpe o es que el Michael Jackson que controlo no es el genuino. ¿Podrías decirme la manera, poción o hechizo necesario para deshacerme de ellos?

J. A. Palacios (Fresnedillas de la Oliva)

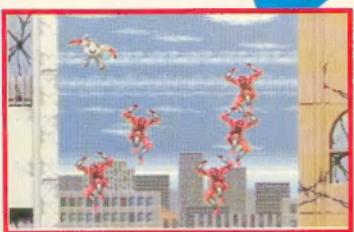
Poción o hechizos no existen, pero sí hay una manera bastante fácil que evitará un enfrentamiento directo con los perros dichosos. Cuando llegues hasta el fatídico lugar, ve a la esquina superior izquierda. Una vez allí te agachas y comienzas a lanzar sombras. ¡Tútú plen! hasta que caigan los perros bajo tus piruetas. En ese momento aparecerás en la siguiente fase, por una de Michael Jackson.



Ventajas para Shadow Dancer

Hola Yen, majete. ¿Me dirías decir cómo se pueden eliminar todos los enemigos en el nivel de bonus del Shadow Dancer? ¿Hay forma de conseguir vidas extra en este excelente juego? Espero que encuentres un hueco para responder a mi corta carta.

Luis Martínez
(Salou)



Siempre encuentro un hueco para ayudar a un amigo en problemas.

El truco para alcanzar al mayor número de ninjas posibles es disparar rápi-

da y constantemente a todo lo que se mueve. Pero siempre que lo intentas se te escapa alguno, ¿a que sí?

Pues nada, sigue mi consejo maestro. Sitúate a la izquierda de la pantalla y dispara lo más rápido que te sea posible. Con un poquitín de práctica y mucha suerte podrás obtener tres vidas extra por eliminar a todos los ninjas enemigos.

Respecto a tu pregunta te diré que hay nada más y nada menos que una docena de vidas extra repartidas por todo el juego entre las fases de bonus y las fases normales. Si sois buenos, quizás algún día os cuente cómo se consiguen todas.

¡Ah, ya me acordaba, si en la fase de bonus no matáis ningún ninja, reobtendréis una vida extra. Curiosidades de la vida.

Laaaarga lista

Hola Yen, maníaco de las consolas. Aquí te mando una laaaaarga lista de dudas y preguntas para comprobar si eres tan listo como parece (no te enfades, es bromita).

1.- ¿Por qué no se pueden conseguir en España consolas como la Neo Geo, Turbo Graphs, Core Graphs o PC Engine?

2.- ¿Podrías hablarme brevemente de la Super Famicom? ¿Va a ser distribuida en España oficialmente? ¿De cuántos juegos dispone hasta el momento?

3.- ¿En qué se diferencia la Master System de la Master System II?

4.- ¿Cuál es el mejor juego para la Megadrive?

5.- ¿Cuántos juegos se han hecho en los que salga Shinobi?

Ricardo Cruz (Alpedrete)

Intentaré responder a todas las preguntas que tan amablemente solicitás.

1.- Todas estas consolas que me dices y alguna más que te dejás por ahí, no se pueden conseguir debido a la falta de importadores que las distribuyan oficialmente en nuestro país. De todas formas, si tu interés en ellas es muy alto, puedes pedirlas a importadores directos o ir por ahí a los extranjeros a comprártela.

Respecto a futuras sorpresas te ponemos sobre aviso de la aparición de juegos como Toki, las dos partes del Out Run, Golden Axe II y más sorpresillas que habrá por ahí y que os seguiré contando.

5.- Que yo recuerde, Shinobi aparece en los siguientes cartuchos: Shinobi (Master System), Revenge of Shinobi (Megadrive), Cyber Shinobi (Master System) y Shadow Dancer (Megadrive).

Mención especial para el juego Alex Kidd in Shinobi World, lo cual es un auténtico título curioso.

¿Contento con las respuestas? Espero que sí.

todas las meses

Disfruta con

HOBBY CONSOLAS

780 Ptas.
menos

SI, LISTILLO, PERO LO
QUE TÚ NO SABES ES QUE SI
RELLENAS EL CUPÓN DE LA SOLAPA
DE HOBBY CONSOLAS
¡TE COSTARÁ SÓLO 260 PTAS.
CADA MES!

¡YA HA SALIDO
HOBBY CONSOLAS...!
...Y CÓMO MOLA!

YO HE TENIDO QUE
DAR ALGÚN PUÑETAZO
PARA CONSEGUIRLA.

DEBÉIS PEDIR
VUESTRA REVISTA
RÁPIDO, PORQUE
SE AGOTÁ.

¡QUÉ TONTOS! YO YA
LE HE DICHO A MI PADRE QUE
ME RELLENÉ EL CUPÓN
CON TODOS LOS DATOS Y EL
CARTERO ME TRAE LA REVISTA
A CASA CADA MES



Oferta válida
sólo para España
hasta el 31 de
Diciembre de 1.991

Vuelve la estrella

de

de  **Nintendo®**

ENTERTAINMENT SYSTEM™

SUPER MARIO BROS. 3™

¡La mayor y
más excitante
aventura de
MARIO BROS.™
jamás
realizada!



DISTRIBUIDOR
AUTORIZADO POR
NINTENDO PARA ESPAÑA

SPACO, S.A.

SCORE 1 ►►►►► 367
(MIX 6 0053580 0149

**ANICETO MARINAS, 92, BAJO
28008 MADRID-ESPAÑA
TELFS.: 541 84 70 - 542 71 19
541 32 74. Fax: 248 24 63**